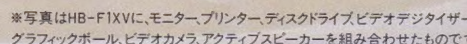
平成２年６月１日発行（毎月１回１日発行）第８巻　第６号　通巻79号　昭和59年２月６日第三種郵便物認可

特集 グラフィックツール活用宣言

グラフサウルスやDD倶楽部などのグラフィックツールを徹底的に活用することを宣言するぞ!!

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたもので

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円(税別)

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可。)

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

F1·SYSTEM

さて次は何へ発展させようか。

キミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる。

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。

◎GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C、田人C.C、長瀞C.C、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。◎スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。◎ストローク、マッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。◎合計4人までプレイ可能。◎BGMはFM音源対応。◎システム手帳つき。

Membership Golf
メンバーシップゴルフ

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 ♪ ×2
HBS-G069D **標準価格7,800円（税別）**

選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。

◎大リーグイメージ球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。◎ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。◎ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選ぶとレトロ球場にもなる。◎バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。◎生々しい迫力のFM音源対応BGM。

プレイボール
PLAYBALL III

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB
©Sony Corporation/KLON
MSX2 MSX2+ ♪
HBS-G068D **標準価格6,800円（税別）**

文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

MSXが有能なワープロに進化するワープロソフト。

●30文字×20行のゆとりの画面表示。●プルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。（MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。） MSX2 ×2

-対応プリンター：HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

文書作左衛門
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラスト・デザイン ©Broderbund Japan
HBS-B012D **標準価格6,800円（税別）**

はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト。

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グルーピングも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。（MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。） MSX2 ×3

-対応プリンター：HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

はがき書右衛門
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
HBS-B013D **標準価格7,800円（税別）**

カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす カラープリントのための簡単、充実ソフト

●グリーティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。（漢字ROMが必要です。） MSX2 ×2

-対応プリンター：HBP-F1C(7色カラー印刷可)、HBP-F1、PRN-M24II

手づくり印刷キット
プリントショップII
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan / ©1989 Sony Corporation
HBS-B014D **標準価格12,800円（税別）**

MSX2パソコンが漢字BASICマシンに変身。

いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、『文書作左衛門』『はがき書右衛門』も使用可能。

●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語（複合語含む）の連文節変換辞書内蔵。
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985、エルゴソフト ©1985、1988、Sony Corporation

MSX標準日本語カートリッジHBI-J1 **標準価格17,000円（税別）**

F1·SOFTWARE

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。

MSXマガジン

Magazine for Home Personal Computer System

特集 グラフィックツール活用宣言

特集 グラフィックツール活用宣言——62

MSXのグラフィックツールは数々あれど、それぞれにどんな特徴があって、どんなことができるかは意外と知られていない。そこでMマガ編集部が、最近話題のツールを、ぜーんぶまとめて使ってみたぞ。プロのイラストレーターから見た、意見や要望もあるのだ。

46

50

54

■今月も元気なソフトが頑張ってるぞ——6
MSX SOFT TOP30

■力作が勢ぞろい！　コンテストの結果発表だ——76
コンテストの結果発表

■400万台記念コンテストもいよいよ今月末が締切！——80
MSX大賞

■ページをめくる必要がない写真集だ！——82
大西みつぐフロッピー写真集

■MIDIサウルスを徹底的に使いこなそう——84
音楽のこころ

■BABY'Sの樹里ちゃんとデートなのだ——88
チャットDEデート番外編

■川崎市にできたアスキーの教育フォーラムをレポート——90
CAI Community Plaza

■日ごろ、疑問に思っていたことがスッキリ解決するぞ——114
Dante Q&A

月刊MSX画報——98

パンパカ大将——104
MSXゲーム指南 技あり一本——108
MSX人生相談——106
MAP&DATA LIBRARY——110

CONTENTS

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井　清和
製　版/宮田　英樹

■草の根ネットワークの魅力を探る ―― 116
おもしろNETWORK

■超次元の怪物曲線ってなに? ―― 120
人工知能うんちく話

■今月こそ本当にシューティングゲームを完成させるぞ ―― 124
ラッキーのプログラミングに夢中!

■知らないことを体験するのは、気持ちイイ!? ―― 128
わくわくC体験

■かんたん手帳リフィルくんの使い心地は? ―― 132
MSXビジネス活用法

■MSXを端末にする通信プログラムをご紹介 ―― 134
MSX2+テクニカル探検隊

■ピカッ!　市販キットを使って電光掲示板を作る ―― 138
ハードウェア事始め

■ゲームを作るためには、努力と根気が必要なのだ ―― 144
MSXソフトウェアコンテスト

■BASICを駆使して、MSX界を征服せよ! ―― 148
BASICの神様

■探していたものがここにあったっ!　ああ幸せ♡ ―― 160
売ります買います

ショート・プログラム・アイランド

❶MAGGET　なぜか吸い寄せられちゃうんですよねえ ―― 146・150
❷海峡　荘厳な音楽が、貴方を津軽海峡へ誘います ―― 147・152
❸SPACE WAR 2　連射連射で、裏番組を〜ぶっとばせ〜! ―― 147・154

NEW SOFT

ソリッドスネーク メタルギア2 …… 10
魔導物語 1-2-3 …… 12
ラ・ヴァルー …… 13
麻雀狂時代 SPECIAL part II 冒険編 …… 14
ファミクルパロディック2 …… 15
ダンジョンハンター …… 16
ディスクステーション6月号 …… 17
ピーチアップ4号 …… 17
全国新作予報 …… 18

最新ゲーム徹底解析

三國志 II …… 46
SDスナッチャー …… 50
BURAI上巻 …… 54
ロードス島戦記 …… 58

SOFTWARE REVIEW

クォース …… 20
妖魔降臨 …… 22
ルーンワース 黒衣の貴公子 …… 23
もりけんのすけべで悪いかっ!! …… 24
●あぶないてんぐ伝説
●ピンクソックス2
●ポッキー

INFORMATION …… 92
EDITORIAL …… 162

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-796-1903

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
↑	1	—	ロードス島戦記
↑	2	—	ディスクステーション4月号
↑	3	—	BURAI上巻
	4	9	ピンクソックス2
↑	5	—	ロボクラッシュ
↑	6	—	クォース
↑	7	—	ナビチューン ドラゴン航海記
	8	2	サーク
	9	6	ドラゴン・ナイト
	10	5	アークスII
	11	10	ワンダラーズ フロム イース
	12	7	信長の野望・戦国群雄伝
	13	3	ルーンワース 黒衣の貴公子
	14	4	スペースマンボウ
	15	17	テトリス
	16	11	維新の嵐
	17	15	ファイナルファンタジー
↑	17	—	銀河英雄伝説+set
↑	19	—	ディスクNG1
	20	14	シュヴァルツシルト

ディスクステーションの独占が続いていたトップの座を、今月はロードス島戦記が奪ったぞ。2位以下のディスクステーション4月号、BURAI上巻、ロボクラッシュ、クォース、ナビチューンはいずれも期待の新作だ。ピンクソックス2の4位には、ファンの強い支持が感じられるな。来月の動きが楽しみだね。

ジャンル

アクション
ロールプレイング
アドベンチャー
シミュレーション
パズル
アプリケーション
テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1990年3月1日から3月31日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円		6640
コンパイル	MSX2	2DD	1940円		4910
リバーヒルソフト	MSX2	2DD	8800円		4460
ウェンディマガジン	MSX2	2DD	2800円		2500
システムソフト	MSX2	2DD	7800円		2070
コナミ	MSX2	ROM	5800円		2060
工画堂スタジオ	MSX2	2DD	8800円		1990
マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		1620
エルフ	MSX2	2DD	6800円		1560
ウルフチーム	MSX2	2DD	8800円		1530
日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		1300
光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		1110
T&Eソフト	MSX2	2DD	8800円		940
コナミ	MSX2	メガROM	6800円		780
BPS	MSX2	2DD	6800円		700
光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		680
マイクロキャビン	MSX2	2DD	7800円		500
ボーステック	MSX2	2DD	11600円		500
ナムコ	MSX2	2DD	4800円		490
工画堂スタジオ	MSX2	2DD	9800円		430

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	18	水滸伝・天命の誓い	光栄
⬆	22	—	ピンクソックス	ウェンディマガジン
	23	12	あーくしゅ	ウルフチーム
⬆	24	—	SUPER大戦略	マイクロキャビン
	25	24	激突ペナントレース2	コナミ
⬆	26	—	イースII	日本ファルコム
	27	23	上海II	システムソフト
⬆	28	—	ポッキー	ポニーテールソフト
	29	13	銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ集	ボーステック
⬆	30	—	あぶないてんぐ伝説	アリスソフト

TOP5

1 ロードス島戦記

●ロールプレイング ●ハミングバードソフト

今月の1位は『DS』じゃなく、『ロードス島戦記』なのだ。さて、このゲームは98版からの移植になるわけだけど、98版を作った時点では他機種への移植は予定されていなかったのだそうだ。だから、MSX版を作るのにはずいぶん苦労したんだって。結果として、グラフィックが何枚かカットされたり、戦闘に入るごとにそのルーチンをすべて読み込まなきゃならないという欠点が出てきてしまったんだけど、シナリオは完全に同じだし、操作性も抜群にいい。MSXのソフトとしては、かなり上級クラスに入るゲームだ。

2 ディスクステーション4月号

●アプリケーション ●コンパイル

いきなりランドセルしょったインド人のタイトル画面で始まる『ディスクステーション4月号』。ずっと1位の座を守ってきたのに、今月はなんと2位！ ついに強敵が現われてしまったかという感じでくやしいなあ。でも、きっと来月号で挽回してくれるでしょう。

さて、4月号には、エイプリルフールスペシャルとして、コンパイルのオリジナルシューティングゲーム『ランダーバーン』が収録されている。『ブラスタバーン』のパロディー版で、宇宙を舞台におなじみランダーくんが大活躍。とっても楽しいゲームなのだ。

3 BURAI上巻

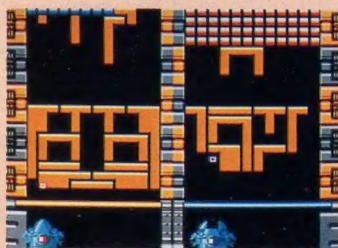
●ロールプレイング ●リバーヒルソフト

おお、いよいよですね。これは長期にわたって、上位を維持すると予測します。主人公が8人もいるもんね。あ、これは関係ないか。

とにかく8人のキャラクターの個性というものがわかってくると、とってもおもしろくなるのです。第1部でひとりひとりの章を終わらせるころにはだいたいわかっちゃうでしょう。ハヤテは大ざっぱでゴンザはさらに大ざっぱ、アレックはじじいだけどホントは左京のほうが年寄りで、じつはクークが怖そうだけどマイマイの〝〜でちゅ〟攻撃も怖い……。下巻が出るまで内容を覚えていたいねー。

今月の注目ソフト

6位 クォース

編集部でもはやりにはやったコナミの『クォース』が6位。上からひたすら降りてくるブロックを四角くして消すだけという、単純なルールの中に隠された中毒性はかなりのもの。とくに対戦モードはまわりの人を巻き込む危険性アリの注目ソフトです。

TAKERU TOP10

Danteの人気衰えを知らず、って感じで今月も1位を獲得しちゃったね。やっぱりそれだけ待ち望まれたソフトだったってことだろうね。自分の思い描いていたゲームを、自由自在に作れるなんてホントにいかすよね。

Mマガ編集部では、みんなの作品を大々的に募集しているぞ。これはという作品ができたら、すぐに編集部まで送ってくれ。力作を待ってるぞ！

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
2	吉田建設	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
3	カオスエンジェルス	アスキー	MSX2	7800円(3.5D)
4	野球道	日本クリエイト	MSX2	7700円(3.5D)
5	天九牌special桃源の宴	スタジオパンサー	MSX2	3600円(3.5D)
6	HALゲームコレクション Vol.1	HAL研究所	MSX2	3800円(3.5D)
7	戦国コマ廻し 上洛	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
8	TWINKLE STAR	MSXマガジン	MSX2+	2000円(3.5D)
9	HALゲームコレクション Vol.2	HAL研究所	MSX2	3800円(3.5D)
10	アルゴウォーズ	MSXマガジン	MSX2	4000円(3.5D)

●4月3日現在

4 ピンクソックス2

●アプリケーション　●ウェンディマガジン

ほー、このソフトが4位になりましたか。これで、MSXのユーザーはすけべなやつが多いということが実証されたわけですな。いやー、なに、隠すことはない。すけべ結構。すけべあってこそ、人類の繁栄もあるわけだからね。

では、少しはこのソフトの紹介でもしておこうかな。今月のもりけん……のページでも紹介しているから、そちらを見てもらえばわかるとは思うけど、まーグラフィックが異常なまでにうまい！　日本一の出来だといっても言い過ぎではないと思うね、これは。それで、この値段だろ、買わないほうが間違ってるよな、ほんとに。

5 ロボクラッシュ

●シミュレーション　●システムソフト

初登場で5位、このゲームもなかなか健闘していますな。近未来のロボットどうしの戦闘シミュレーション、細かいパーツ選択から、戦闘作戦計画まで練れると、マニア心をくすぐる要素がかなりあるからね。売れて当然といったところかな。武器をぶんぶん振り回すところは見ていて楽しいし、数十体あるロボットの容姿が全部違うのもうれしい配慮だよね。ただ、戦闘のアルゴリズムがね、ちょっと単調かなっていう気がするんだよね。もうちょっと各ロボットの動きに特徴があると、さらにおもしろいものになったんじゃないかなぁ。そこだけが残念。

読者が選ぶ TOP20

今月6位にランクインした『ルーンワース 黒衣の貴公子』は、今後の動きが気になるゲームだね。1位の『ワンダラーズ フロム イース』を超えるゲームはでるのか？　みんなも投票してね。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	402
2	2	サーク	マイクロキャビン	342
3	4	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	281
4	3	イースII	日本ファルコム	268
5	5	激突ペナントレース2	コナミ	151
6	12	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	144
7	6	スナッチャー	コナミ	125
8	8	Dante	MSXマガジン	117
9	14	三國志	光栄	111
10	7	スペースマンボウ	コナミ	109
11	8	SUPER大戦略	マイクロキャビン	105
12	11	テトリス	BPS	97
13	10	アレスタ2	コンパイル	89
14	16	水滸伝・天命の誓い	光栄	83
15	13	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	77
16	18	維新の嵐	光栄	68
17	18	ドラゴンクエストII	エニックス	65
18	17	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	62
19	14	ハイドライド3	T&Eソフト	61
20	20	カオスエンジェルス	アスキー	61

●4月6日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

店名	電話
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

店名	電話
サトームセンパソコンランド	☎03-251-1464
コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ　テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス　中央店	☎03-253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-253-4191
真光無線	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

店名	電話
上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
パレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

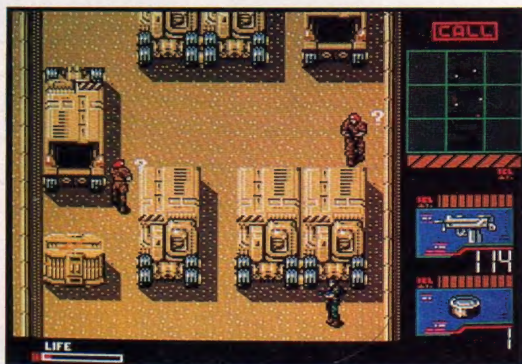
店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

新作ソフトのことならおまかせ！　宅配ピザよりも早く、最新情報をお届けします！

新しいメタルギアの世界を体験しよう
メタルギア2
SOLID SNAKE
ソリッドスネーク

マニアの間でも絶賛の『メタルギア』の続編がついに登場するぞ。はっきり言って、これはMSXユーザー必遊の一本だと思う。そこまで言わせてしまうほど、『ソリッドスネーク』はスゴイのだ!!

Mマガでも何度か紹介してきた『ソリッドスネーク メタルギア2』(以下、ソリッドスネーク)が、ついに7月下旬に発売されることが正式に決定した。ストーリーの紹介は以前にもしたはずなので、今月はもう一歩突っ込んだ、ゲームの進行や内容についての説明を中心に紹介することにしよう。

その前に、このソリッドスネークの前作である『メタルギア』とはそもそもどういうゲームであったのか、知っておいたほうがいいだろう。コナミはMSX1の時代から現在にいたるまで、コンスタントに良質のソフトを出し続けているMSXソフト界のなかでも老舗のメーカーだ。そのコナミがもっとも得意にしているジャンルがアクションゲームだというのは周知のとおり。『けっきょく南極大冒険』、『グラディウス』といった名作を次々に出し、当時すでに〝MSXのアクションゲームなら、コナミのソフト〟と言われるまでコナミブランドのイメージを確立させていた。そのコナミのアクションゲーム全盛期に生まれたのが、このメタルギアなのだ。このゲームの特徴は、今までにないほど斬新で画期的なゲームデザインにある。

それまでのアクションゲームというのは、基本的に〝敵を倒す〟ことに主眼が置かれていた。しかし、コナミはさらに従来のアクションゲームの概念を超えたゲームシステムを造り上げた。つまり〝敵を倒す〟のではなく、〝敵と戦わず、いかに敵に見つからないように行動するか〟という逆転の発想を行なったわけだ。もちろん、要所要所のボスを倒さなければ先に進めなかったりと、アクションゲームのツボは押さえてある。アクションゲームというものを知りつくしているコナミならではの名作ゲームだと言える、プレー中の息詰まるような緊張感が新鮮なゲームだったのだ。

大容量4メガROM採用により質、量とも前作よりスケールアップ!!

米ソ、中ソなどの大国間の雪解けに始まり、各地の地域紛争も和平緩和に向い、もはや今世紀を脅かせた『核の脅威』も過去の魔物と化していた。

GAME PROGRAMMING ISAO AKADA

CHARACTER DESIGN SHUKO IWAMOTO

MUSIC COMPOSE MASAHIRO IKARIKO

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE ©KONAMI 1990

見てください、この映画を観ているかのような凝ったオープニングを。やはり、4メガの威力はすごかった。今までのコナミとはひと味違う。メタルギアも再び登場するような気配だが……。

敵地へ潜入せよ！“いかにして見つからず行動するか”が重要だ！

ソリッドスネークの敵の警戒態勢(モード)は、大きくわけて敵に見つかっていない状態の潜入モード、敵兵の追跡をかわしている状態の回避モード、敵に発見されて攻撃を受けている状態の発見モードの３段階(レベル)がある。前作の場合、運悪く発見されてしまったときは画面を切り替えるだけで敵の追跡を振り切れたけれど、今回は追跡者をまくために一定時間物陰に隠れたり、敵をやり過ごすという高度なテクニックが必要になったわけだ。

潜入モード レベル1

⬆通常はこのモード。敵に見つからない限り、一番安全な状態だといえるだろう。

回避モード レベル2

⬆一番緊張する回避モード。敵の監視をキミはかいくぐることができるかな？

発見モード レベル3

⬆敵に見つかってしまった！ 敵を倒してもすぐ仲間を呼ばれてしまう。逃げろ！

そして1990年、メタルギアの雰囲気をそのままに、続編の『ソリッドスネーク』が発売される。今回の目的は、世界征服をたくらむ軍事国ザンジバー・ランドにプレーヤーであるソリッドスネークが単身で潜入し、拉致されているキオ・マルフ博士を救出することだ。もちろん、そのために必要な情報や武器や装備は現地で調達しなければならない。そのうえ、敵に見つからないような行動をとらなければならないから大変なのだ。

また、コナミとしては初の４メガROMを採用したことも要チェック。アクションゲームにこれだけの大容量を使ったゲームは、今までなかったのではないだろうか。左下のページにのっているオープニングを観るだけでも、コナミのこのゲームに対する力の入れようがわかるというものだろう。

実際のゲームも、前作をはるかにしのいだ内容になっている。たとえば、敵兵の行動パターンは前作よりさらに複雑、高度化している。前作でも兵士がいねむりをしたりという特定の行動をとってはいたけど、今回の敵兵たちは画面外にいても、それぞれが決められた任務にそって行動するようになった。さらに、プレーヤーが足音のする床下を歩いたり壁をパンチして物音を立てると、敵兵は巡回を一時やめて物音がした場所まで異常がないか確かめにくるといった念の入れよう。逆にこの特性を利用して、わざと物音を立て敵兵を誘い込むといった戦略的なワザを使うこともできる。

また、うれしいことにセーブは新10倍カートリッジによるSRAM、ディスク、パスワードの３つが選べるようになった。発売はちょっと先だが、待つだけの甲斐はある、ひさびさの大作ゲームだ。期待！

⬆右上のレーダーを見て、敵が次にどんな行動に移るのかを常に把握しておこう。

アクション
- コナミ
- MSX2・ROM
- ７月下旬発売
- 価格7800円［税別］

ホフクで敵の攻撃をかわそう

前作にくらべ、主人公のソリッドスネークはホフク・モードの追加によってほふく前進ができるようになっている。これによって、前作よりプレーヤーの動きの幅が格段に広がったことは確か。たとえば、立ったままでは行けなかったような場所にもゴソゴソと入ることができるし、トラックや机の下にも隠れることができるようになる。敵に追いつめられたときに物陰の下に隠れてひと休み、なんてワザも使えちゃうわけだ。ただ、ホフク・モードのときはスピードも遅くなるし武器も使えなくなるので、時と場所を考えてスタンディング・モードとホフク・モードをうまく使い分けようね。

⬅金網が破れている。普通は進めないが……。

➡ほーら、ほふく前進で通り抜けられるのだ。

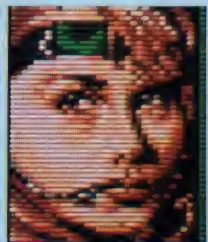
⬅ここで一服。アダルトな感じがするでしょ。

無線機で仲間を呼び出せ！

前作メタルギアでも大活躍した無線機。このソリッドスネークでも、小型のデジタル型無線機となって登場する。無線機はゲームの進行をサポートしたり、ゲーム中に出てくるさまざまな謎に答えるヒントや情報を得るために欠かせない超重要なアイテムなので、積極的に活用しよう。気をつけてほしいのは、仲間はそれぞれ独自の周波数を使っているので送信したい相手の周波数を覚えていないと、相手と話ができないのだ。送信が通じると、相手の映像が送られてくる。このグラフィックは渋い！

⬆相手の映像と通信内容が一目瞭然。

⬆前作よりもシブくなったソリッドスネークのマスクだ。渋いぜ。

⬆今回の任務のボス、ロイ・キャンベル。頼りになるおっさんだ。

⬆今回のヒロイン(？)、ホーリー・ホワイト。アメリカ美人、である。

サンプリングでしゃべるRPG!

魔導物語
1-2-3

『ルーンマスターⅡ』と同じく、『ディスクステーションスペシャルクリスマス号』に入っていた『魔導物語』。どーんと規模も大きくなって、再登場だ！

ディスクステーションスペシャルクリスマス号に掲載され、圧倒的な人気を得た魔導物語。もともとは3部構成で企画されたゲームで、ディスクステーション版ではその第2話の部分だけを抜き出して制作。そして今回、残りの第1話と第3話を新たに制作し、『魔導物語1-2-3』という形でパッケージ化された。ディスクステーション版に2話分加えられたわけだから、規模は大きい。本格的な3DタイプのRPGに仕上がっている。

本格的な、といっても操作は簡単だし、ビジュアルもコンパイルらしく、全体的にかわいくてユーモアにあふれている。ダンジョンはマッピングしなくても解けるし、アイテムの入手や戦闘方法によっては、レベル上げも必要ないように設定されている。だから、そういったことが面倒でキライ、という人でも十分遊べるのだ。

また、魔導物語では従来のRPGとは違った楽しみ方もできるぞ。サンプリングによって、主人公や敵キャラが状況にあわせてしゃべったり歌ったり叫んだりするのだ。そして、ライフや魔法の力を、数字ではなく、主人公の顔の表情や気分で表現。そのため、感情移入もしやすくて、ついつい引き込まれてしまう。それに、なんといっても登場するキャラクターがみんなぬいぐるみみたいにかわいいので、それをながめているだけでも結構楽しめちゃうんだな。

⬆ミノタウロスを連れ歩くヘンな女、ルルー。何か勘違いして怒っているようだ。

⬆ビジュアルシーンではアニメーションで迫力満点。キャラクターも個性豊かだ。

ロールプレイング
- コンパイル
- MSX2・2DD
- 6月20日発売
- 価格8800円［税別］

主人公はぼく でも……女の子だよん

3話を通して、主人公は魔導師になるために旅をする女の子。ひょんなことから、カーバンクルというペットを連れ歩くようになる。主人公もカーバンクルも状態や感情の表現が何種類かあって、それがとってもかわいい。でもこの主人公、小さな子供みたいに見えて、ちょっとあぶない気もするのだ。

まるでぬいぐるみ!

かわいい敵キャラたち

かわいいのは主人公やカーバンクルだけではないぞ。敵キャラだって、こーんなにかわいいのだ。戦闘での攻撃方法もさまざまで、臭い体液でほかの敵を寄せつけたり、気合を集中させて一気に攻撃してきたり、まぬけでぼーっとしていたり、など。個性豊かなモンスターがいっぱい登場するのだ。

ファンタジーの世界で冒険だ!

ラ・ヴァルー
〈魔晶伝紀〉

邪悪な魔法使いからこの国を救え！　ってな使命を受けた主人公は、７つに分かれたファンタジーの世界を冒険する。キャラクターがかわいいのですよ。

⬆このモンスターにはどの攻撃がもっとも有効か、よく考えてから攻めるのだ。

森と湖に囲まれた中世の国ヴェスガロス。長い平和が続くこの国にはラザニウムという不思議な力を持つ石があり、魔法使いたちはこれを使って魔法を行なっていた。伝説によれば、この世には〝ラ・メール〟と〝ル・シエール〟というふたつのラザニウムの大結晶があり、このふたつを手にした者はヴェスガロスの国を治める力を備えるという。

ある日、伝説の大結晶のひとつ〝ル・シエール〟が見つかった。多くの者がこの大結晶をめぐって争い、やがてひとりの魔法使いの手に渡った。この魔法使いは国を支配するために〝ラ・メール〟をも手に入れようとラザニウム鉱山を捜し歩いた。しかしその魔法使いは〝ラ・メール〟を捜すために掘り出した多くの結晶石で魔獣を作りだし、ヴェスガロス中にまき散らしたのであった。

時はヴェスガロス歴695年。この世が暗黒と化す前になんとかしなくては……と悩む正しい魔法使いたちは毎日のように談合を繰り返すのであった。

このヴェスガロスにあるホビットの村に現われたのが主人公、つまりキミなのだ。ホビットの村長に頼まれて、近くに住み着いている盗賊を倒しに行くことになった。しかしそれは腕試しだったのだ。ホントに頼みたかったのは、ラザニウムの大結晶〝ラ・メール〟を手に入れて、国の支配をもくろんでいる魔法使いを倒すこと、これだったのである。

この物語は7つの小さなストーリーから構成されている。イベントシーンでの美しいグラフィックを楽しみながら、それぞれの冒険を進めよう。武器や攻撃法を換えながらの戦闘シーンもなかなか新鮮でおもしろいのだ。

村長のおねがい

⬆高利貸しでもやってそうな顔をしているが、これでも村長さんなのだ。

修行はアイテム集めだ！

このゲームの中には、魔法を教えてくれる魔法使いが5人いる。それぞれ5つの魔法を管理しており、修行を積んだプレーヤーにそのうちのひとつを教えてくれる。

修行とは、森のあちこちに隠されている7つの魔法のアイテムのうち5つを集めてくること。集めた種類によってどの魔法を教えてくれるかが決まるのだ。

⬆最初に出会う魔法使いからは、指輪を集めてくるように言われる。

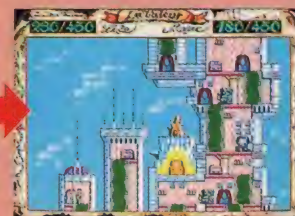
これだ!!

中がね、まる見えなんです

このゲームに出てくる建物は、外も中も広さは同じ。つまり、外観は小さいが中に入るとじつは広かった、なんてことはないのだ。

最初にそれがわかるのはホビットの村長の家だ。中に入ると、大きさはそのままで、屋根がヒョイとはずれ、中がまる見えになる。透視力があるみたいでしょ。たとえば2階建てなんかの場合は、外壁まで半分になるんだから細かいよね。大きな建物に入る前に外観を確認しておくと、中の広さがあらかじめわかるということだから、これはなかなか便利だ。方向音痴の人にも効果あり、なのです。

家も…
城も…

ロールプレイング
- 工画堂スタジオ
- MSX2・2DD
- ５月中旬発売予定
- 価格8800円[税別]

脱衣麻雀の最新作はこれだ!

麻雀狂時代 SPECIAL part II 冒険編

全国3000万人の麻雀ファン、そして１億人のすけべソフトファンにうれしいニュースが届いたぞっ。あの『麻雀狂時代SPECIAL』に、待望の続編が登場したのだ。こいつはプレーするっきゃないよな。

▲臨場感あふれる４人麻雀。対戦結果をディスクに記録しておくこともできるぞ。

ここしばらく、めぼしい麻雀ソフトが発売されなかったために消化不良を起こしていた諸君よ。ついに報われるときがきたぞ。本格的な対戦型麻雀とセクシーな女の子のそそられる脱衣グラフィックが合体したハイブリット麻雀ゲーム『麻雀狂時代SPECIAL』が、よりおもしろくなって帰ってきてくれたのだ。

今回のメーンは、麻雀荘を舞台に繰り広げられる冒険モードだ。これは、さらわれた彼女を救い出すために戦う雀士を描いていて、麻雀でお金をかせぎつつ情報集めをするというロールプレイングゲームふうのシナリオになっている。もちろん、勝てばエッチが盛りだくさんなのだ。

また、真剣勝負を楽しみたい人のための４人麻雀モードもバッチリついている。価格もわずか4900円とお手ごろで、まさに麻雀ファン垂涎の作品といえそうだ。

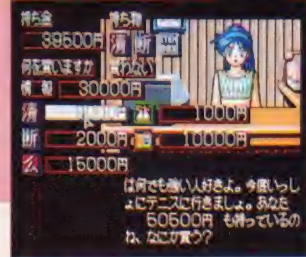
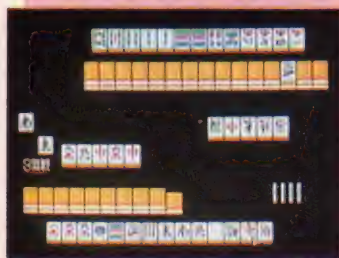
▲タイトル画面は浮世絵ふうなのだ。

テーブルゲーム
- マイクロネット
- MSX2、2DD
- TAKERUで発売中
- 価格4900円［税込］

冒険モードがおもしろい!

麻雀大会のさなか、突然姿を消してしまったキミの彼女、今日子ちゃん。どうやら何者かに誘拐されたらしいのだ。キミは彼女の行方を捜しつつ、心当たりの麻雀荘をつぎつぎと回って、女雀士たちから情報を集めていく。はたして今日子ちゃんはどこへ? そして無事なのか……?

と、こーんな感じのストーリーで始まる冒険モード。情報集めなんて聞くとめんどくさそうだけど、要は町じゅうの麻雀荘にいる女雀士たちを、片っぱしからやっつけていけばいいわけなのだ。

上の写真を見てのとおり、女雀士たちはみーんな美人ぞろい。オマケに、勝負に勝つたびに彼女たちがセクシーなポーズを拝ませてくれちゃうからたまらない。見せ方もじつに凝っていて、少女のスーツを狙うレーザービーム! ってのもあれば、スロットマシンみたいに服がコロコロ変わって、あっ見えた! なんてのもあったりして、もーメロメロ。でも、あんまりエッチにこだわってると一生今日子ちゃんに会えないよ。

あのファミクル一家が帰ってきた

ファミクルパロディック2

コミカルタッチで好評だったシューティングゲーム、『ファミクルパロディック』の第2弾が発売される。タイトルどおり、いろんなゲームのパロディーがめじろ押しで、とっても楽しいぞ。

BIT²の最新作は『ファミクルパロディック2』。そう、いろんなゲームをパロった痛快シューティングゲームの第2弾だ。前作ではゲーム史に残るような数々のゲームを、ことごとくパロディーにしまくってたけど、今回は前作以上にスゴい。ゲーセンをにぎわせたあのゲーム、MSXで人気を博した1本、さらに多機種で爆発的ヒットを記録したゲームなど、さらに過激に、そしてさらにおもしろくなっているのだ。今回掲載した画面写真はあくまでも開発中のものだけど、どんなゲームになるのか、なんとなくわかるでしょ？「あっ、もしかしてあのゲーム？」なんて思っている人もたくさんいるんじゃないかな。

前作はゲーム大会の優勝賞品ほしさに一家総出で大会に参加した、というストーリーだったよね。じつは今回もゲーム大会に参加するんだ、しょうこりもなく（？）。パパのパピクル、ママのマミクル、ミロクル、シルクル、そしてネコのニャンクルの4人と1匹は永遠のゲームフリークなのです。

ただ、前作と違うのは、家族の持参したそれぞれのマシンの性能。さすがに2回目だけあって、どのマシンもパワーアップしている。もちろんどれを選んでもいいのだ。ゲーム大会で優勝するためにも、できるだけ自分に合ったマシンを選ぼうね。「かわいいからニャンクルにする」と安直な選び方でももちろんいいけど……。

このドラムを打つと音が鳴りそうだね。グラフィックもかなりきれい。

グラフィックもBIT²独特の色使いでとてもきれいだし、ゲーム自体もおもしろい。だけど、このゲームはなんといってもサウンドだ。BIT²で近々発売される『MIDIサウルス』とMIDI音源があれば、迫力あるリアルなサウンドでゲームが楽しめるというわけだ。もちろんMIDI音源やMIDIサウルスがなくても、ちゃんとFM音源にも対応してるのでご心配なく。

なんだか妙にメカメカしいステージだけど、キミにはこれはなんのパロディーか、わかるかな。

ステージ数は全部で10。全体的なムードがコミカルだからといって、アマく見てはいけないぞ。陸から、そして空からの攻撃をうまくかわしながら進んでいかなければならない。プレーヤーのマシンが搭載しているのは、対空ミサイルと対地ミサイル、それにマシンに装着して攻撃を援助したりマシンを守ってくれるモジュールがある。これらの装備は3段階にレベルアップするぞ。なんだか前回以上にプレーヤーを楽しませ、そして笑わせてくれそうだね。

来月号では、もっと詳しく紹介するので、どうぞお楽しみに。

シューティング
- BIT²
- MSX2・2DD
- 6月上旬発売予定
- 価格6800円［税別］

もうパロディーの連続!!

タイトルでもわかるように、このゲームはパロディー天国。パズルゲームだろうがシミュレーションゲームだろうが、BIT²の手にかかったらホレ、このとおり！　いいセンスしてますよねえ。でも、パロディーにされたゲームを作ったソフトハウスの人は、いったいどう思うのか、なんだか少し心配だったりして……。

これがなんのゲームのパロディーか、わかんないなー。誰か教えてくれ！

これはきっと、有名なシューティングゲーム、『R･TY○E』ですよね。

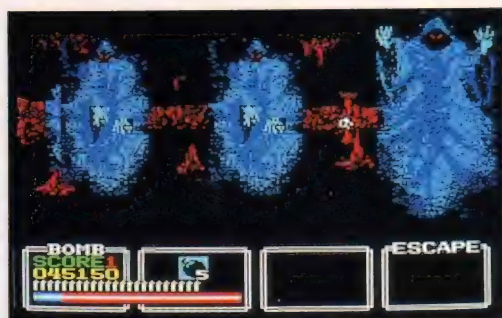
これはふたつのゲームのミックスパロディーです。わかった人はツウですよ。

マシンもパワーアップだっ

5台のマシンは、前作とは形も装備も全然違う。名前はおんなじなんだけどね。前作に登場した装備もなかなか使えてよかったけど、やっぱり今のゲームの難解化現象にたちうちするには、テクニックだけでなく、装備を強化しなければどうにもならないという、まるで今のゲーム業界を風刺しているように思えるんですが。考えすぎですね。

スピードや武器の威力、それにモジュールの装着状態はマシンによってまちまちだ。

サイバー感覚満点の光線銃対応ソフト
ダンジョンハンター

カーソルキーやジョイスティックを使った従来のゲームとは違う、光線銃を使った新感覚のゲームがついに登場するぞ。今回紹介する『ダンジョンハンター』は、そのMSX光線銃対応の第一弾なのだ。

画面に向けて直接光線銃を撃てるのが気持ちいい。

1世紀のときを経て、ゾンビどもはついによみがえった。彼らは平和な町に荒廃と破壊をもたらすため、ふたたびこの世に復活を始めたのである。このモンスターたちの侵攻を止める方法はただひとつ。誰かが化け物の巣窟と化したダンジョンに単身で乗り込み、その奥深くにひそむ邪悪な魔法使いを倒さなければならないのだ！

今回紹介する『ダンジョンハンター』は、その光線銃対応ソフトの第一弾。というより、このダンジョンハンターは光線銃システムとセット販売という形をとっているので、光線銃システムを買った人が最初に遊ぶゲームになるはずだ。ゲームの操作方法も光線銃ならではのものになっていて、非常にスピーディーかつスリリングなプレー展開が楽しめるのだ。

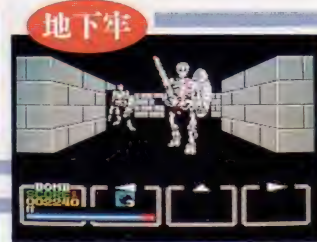
ダンジョン内はFOREST(森林)、DUNGEON(地下牢)、CAVE(洞窟)の3層構造になっている。ゲームの最終目的は最下層にひそむ魔法使いを倒すことだけど、そのためにはまず各層にいるボスモンスターを倒さなければならない。それに、ボスと戦うだけでもボスの部屋に入るためのカギを探すことから始めなければいけないのだ。

また、アクション性を重視した作りになっているのも見逃せない。モンスターはリアルタイムで通路内を動いているので、プレーヤーが気を抜いていると、あっという間に襲われてゲームオーバーになってしまう。いかに化け物の攻撃を避けつつ、ボスの部屋を探し出すかといった高度な戦略も必要だ。

光線銃で敵を倒すだけでなく、ダンジョン内の移動やアイテムの使用がすべて行なえるようになっていることもダンジョンハンターの売りだ。画面下にあるディスプレーパネルの←↑→の部分を撃つだけで移動ができるし、マップモードで自分がいまどの位置にいるのかもひと目で確認できる親切ぶり。光線銃がふたつあれば、ふたり同時プレーもできるのだ。

森林

森林ステージの最後で出てくる大グモだ。ピンチになったらすぐ爆弾を使え！

地下牢

ステージ2は薄暗い地下牢の中が舞台。スケルトンの奇襲に気をつけろ！

洞窟

ローパーが大群で押し寄せてくる洞窟ステージ。魔法使いはどこにいるのか？

シューティング
■アスキー
■MSX1・ROM、光線銃
■発売日未定
■価格1万2800円［税別］

Plus-Xターミネーターレーザーとは？

Mマガの1月、3月号で紹介した『Plus-Xターミネーターレーザー』の記事を覚えているかな？このPlus-Xターミネーターレーザーというのは、MSXを使った光線銃システムのこと。この光線銃の仕組みは先月のテクニカル探検隊の記事で紹介したから省略するけど、要するに光線銃をディスプレーに向けて撃つと、その撃った部分が反応するというものだ。じつはこの光線銃、クエートやサウジアラビアといった中東諸国ですでに発売され、人気が出ているMSXのハードのひとつ。光線銃もしっかりした作りで好感が持てる。

実際に光線銃でプレーする！

RGBモニターでも家庭用のテレビでもダンジョンハンターは遊べるけれど、やっぱりこういった体感(?)ゲームは迫力が命。Mマガ編集部では実験的に26インチの大画面モニターを使ってプレーをしてみた。やっぱり、ダイガメンの力は違う。複数の画面を暗闇に映し出すというのも予想以上の効果。また大画面モニターがない人は、ダンジョンの雰囲気を出すため、部屋の中を暗くするという作戦をとってみよう。安上がりだけど、雰囲気はこれでもバッチリだ。

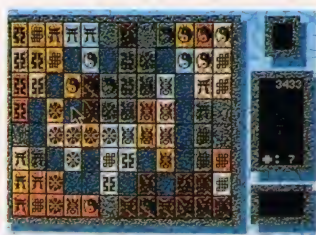
大画面モニターでふたり同時プレー。100インチのモニターでもやりたい。

中東で発売されていた光線銃セットの貴重なパッケージ。全部英語だね。

魔導物語音頭で梅雨を吹き飛ばせっ
ディスクステーション6月号

6月号かあ、6月といえば、やっぱり梅雨だよなあ。ほかにないよなあ。よしっ、今回のBGVは雨っつーことで。てな感じっだったんでしょ、コンパイルさん。

➡なんだか軍手をしているように見えるのだが。違うのかな。まあ、いいか。

それでは、一気にディスクステーション６月号の内容を紹介するぞ。まずは、先取りプレーとデモだ。今回は、アスキーのパズルゲーム『石道』とバンプレストの『SDガンダム・ガチャポン戦士２・カプセル戦記』、そしてファミリーソフトの『愛をありがとう いかせ男入門』の３本だ。３本ともかなり人気のあるゲームだから、楽しみだね。

さて６月といえば雨、ということで、今回のBGVは雨を題材にしたもの。外でしとしと雨が降っているときに、部屋の中でも雨を降らせれば、梅雨のじっとりした気分がさらに盛り上が……ってもしょうがないか。でもきっとコンパイルさんのことだから、ちょっとフツーじゃない、おもしろいものを作ってくれると思うのだ。

ほかには、６月20日に発売されるコンパイルの『魔導物語１-２-３』のデモが入るのだが、これがとってもかわいい！　主人公が連れ歩くペットのカーバンクルが、魔導物語音頭を踊るのだ。歌詞もおもしろいが、曲に合わせて手拍子しながら跳んだりはねたりする姿は一見の価値ありだぞ。

また、連載第４回目となる人気シューティングゲーム『ブラスターバーン』も掲載される。今回のガーディック２の指令はどうなるのか、気になるところだね。

⬆これがカーバンクルの魔導物語音頭だ！

⬆アスキーの「石道」もプレーできるよ。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■5月10日発売
■価格1940円［税別］

今回のメーンはパズルゲームだ！
ピーチアップ4号

みんなほんとにエッチなんだから。ごまかしたってだめ。『ピーチアップ』が絶好調なのが何よりの証拠よっ。じゃあ、4号の内容をこっそり教えてあげちゃう。

あいかわらず売れてるなあ。創刊以来、毎月必ずTOP30の上位にいるもんね。でも、そのおかげで今までためらっていた人も堂々と買えるようになったし、エッチなソフトのイメージもだいぶ明るく変わってきて、よかったよかった。

⬆でも、こういうお楽しみがあるんだよ。

⬆なんだか重々しいタイトル画面だなあ。

さて、そのピーチアップだが、早くも４号が発売される。今回掲載されるオリジナルゲームは、２本。『グリエルの聖杯』と『アウターリミッツ番外編　ピコポン脱いで脱いでゲーム』だ。

中世的なタイトルのグリエルの聖杯は、全30面のパズルゲーム。お城の迷路に、３種類のモンスターとそれぞれに効果のある３種類の武器があり、プレーヤーはナイトを操作して武器を持ち替えながらモンスターを倒していく。そして鍵を手に入れ、お姫様を助ければクリアーだ。と、ここまでだと従来のパズルゲームと変わらないよね。でも、安心してくれたまえ。ピーチアップに限ってそれで終わりのはずはないのだ。５フロアごとに、ちゃあんとピーチアップならではのデモが用意されているぞ。

➡一見、シンプルなパズルゲーム。でも、それだけではない「グリエルの聖杯」だ。

アウターリミッツ番外編のほうもタイトルからわかるように、女の子が脱いでいくゲーム。じょうずに脱がせることができるかな。

ほかには、先取りプレーとして『シェナン・ドラゴン』が入る予定だからそちらのほうもお楽しみに。

アプリケーション
■もものきはうす
■MSX2・2DD
■5月25日発売
■価格3800円［税別］

菅沢美佐子の

全国 新作予報

どうやら引っ越しがはやっているようです。私も歩いて10分ぐらいのところに移動しました。まわりにさびれた商店街や、ぐちゃぐちゃにいりくんだ道が続き、まるでワンダーランドのような街なのです。

こんにちは。菅沢美佐子です。きのうも、きょうも、ごはんを食べていません。おなかすいたです。くねくねくね……。

気を取り直して、さっそく新作情報をお伝えしますね。まずは、工画堂スタジオの「シュヴァルツシルトⅡ」。大銀河〝シュヴァルツシルト〟を舞台にした人気シミュレーションゲームの第2弾で、発売は6月下旬の予定。次号のニューソフトでくわしくお伝えします。

次は、ファミリーソフトの情報。今のところ、3本のソフトが予定されています。まず、6月11日に『愛をありがとう いかせ男入門』がTAKERUで発売されます。いかせ男シリーズの4作目となる今回は、今までとはグラフィックもシステムもがらりと変わり、主役もプレーヤー自身。いかせ男になりきって女の子をいかせてあげてね。

そして、6月上旬には『MSフィールド機動戦士ガンダム マップコレクション』が発売される予定。すでに発売中のMSフィールド機動戦士ガンダム用に、マップ20枚とモビルスーツ16体を集めたもので、これもTAKERU専用となります。

もう1本は、9月上旬に予定されている「聖戦士ダンバイン」。原作に忠実な内容で、アドベンチャーとシミュレーションの要素を合わせ持つゲームということです。

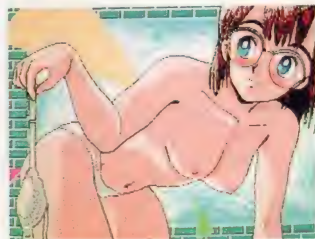
次は、ハート電子産業の新作、『陽炎迷宮』です。遺跡（迷宮）の中で、主人公の娘とその恋人を捜し、脱出するという3Dダンジョン型のRPG。シナリオを追うことに重点を置かず、プレーヤーのまわりで起こる不可解な現象をどう考えるか、を重視しています。迷宮内をさまようことによって少しずつ明らかになっていくミステリー。それを解くことがこのゲームの目的です。発売は、5月下旬の予定。

⬆「シュバルツシルトⅡ」の開発は順調に進んでいるそうです。あー、よかった。

⬆異空間かもしれない迷宮内。謎は解けるか？「陽炎迷宮」はちょっと異質なRPG。

さて、発売が延期されていたゼネラルプロダクツの『電脳学園シナリオⅠ』は5月上旬に出ることが決定。グラフィックに手が加えられ、初期のバージョンよりさらに高質なものとなって登場します。

最後に、アスキーからのお知らせです。長い間忘れ去られていた『火星甲殻団』が、いよいよ仕上げの状態に入っているようです。原作は、私も読んだ川又千秋の同名小説。ゲームでは、アドベンチャータイプのSF・RPG という方式で進められていきます。しかも、グラフィックは原作でのイラストも描いた横山宏さん。本のイメージをそのまま残しながら、異なる世界も体験できちゃう、かなり期待できるゲームといった感じ。気になる発売日のほうはまだ未定ですが、年末までにはなんとか出せるのでは、ということです。

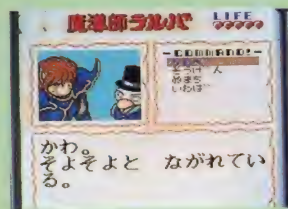
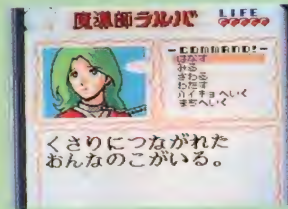
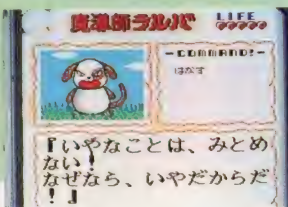
それでは、今月はこのへんで。

⬆待ったかいがありました。グレードアップされた「電脳学園シナリオⅠ」です。

魔導師ラルバ総集編

『ディスクステーション』に掲載されていた『魔導師ラルバ』の3部作をリメイクし、さらに番外編を加えたのが、この総集編。ディスクステーションデラックス号として、7月20日にコンパイルより発売されます。

ディスクステーション版に比べてグレードアップした点は、ち密で大胆なアニメーションが楽しめるということ、コマンド選択後のリアクション、分岐などが大幅に増えたということ、サウンドも新曲が追加され、全43曲のすばらしい音楽と迫力ある効果音が聴けるということ。そして、今までにない大胆なコマンドの連続で、もう大爆笑。早く総集編を出してくれというユーザーからの要望が多かったのもうなずけるゲームです。

⬆なぜ、くさりにつながれているのでしょう。中村へびじゃあるまいし。

⬆おなじみ、主人公の戦士サイバー キャットとアヒルのハーゲンダックが登場するのだ。

⬆やたらと吠えまくって理屈っぽいこの犬は、あんまのプロのドナルソ・ドッグかな？

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は4月20日現在のものです。

5月発売のソフト

発売日	ソフト
10日	●ディスクステーション6月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
10日	●電脳学園シナリオI　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円
10日	●野球道データブック90　日本クリエイト MSX2/2DD/2100円（TAKERUで発売）
10日	●MIDIサウルス Ver.1.00ST　BIT² MSX2/ROM+2DD/19800円(予価)
18日	●かんたん手帳リフィルくん　アスキー MSX2/ROM+2DD/9800円(予価)
25日	●ピーチアップ4号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
上旬	●サウルスランチ Vol.1　BIT² MSX2/2DD/3800円(予価)
中旬	●ラ・ヴァルー　工画堂スタジオ MSX2/2DD/8800円(予価)
下旬	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8800円
下旬	●ファミクルパロディック2　BIT² MSX2/2DD/6800円
下旬	●陽炎迷宮　ハート電子産業 MSX2/2DD/価格未定
	●トンネルズ&トロールズ カザンの戦士たち　スタークラフト MSX2/2DD/9800円
	●バルンバ　ナムコ MSX2/2DD/価格未定

6月発売のソフト

発売日	ソフト
1日	●石道　アスキー MSX2/2DD/7800円
8日	●ディスクステーション7月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
11日	●愛をありがとう いかせ男入門　ファミリーソフト MSX2/2DD/5100円（TAKERUで発売）
20日	●魔導物語 1-2-3　コンパイル MSX2/2DD/8800円
上旬	●ピンクソックス3　ウェンディマガジン MSX2/2DD/2800円
上旬	●MSフィールド機動戦士ガンダム マップコレクション(仮称)　ファミリーソフト MSX2/2DD/2900円（TAKERUで発売）
中旬	●無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪　ファミリーソフト MSX2/2DD/7800円
下旬	●うろつき童子　フェアリーテール MSX2/2DD/5800円(予価)（TAKERUで発売）
下旬	●シュヴァルツシルトII　工画堂スタジオ MSX2/2DD/9800円
下旬	●シェナン・ドラゴン　テクノポリスソフト MSX2/2DD/6800円
下旬	●リップスティックアドベンチャー2　フェアリーテール MSX2/2DD/価格未定（TAKERUで発売）
	●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/8800円
	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6800円

7月発売のソフト

発売日	ソフト
6日	●ディスクステーション8月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
20日	●ディスクステーション デラックス号 魔導師ラルバ 総集編　コンパイル MSX2/2DD/FM音源/3880円
25日	●ピーチアップ5号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
中旬	●トワイライトゾーンIV　グレイト MSX2/2DD/7800円
	●麻雀悟空 天竺への道　シャノアール MSX2/ROM/価格未定
	●ソリッドスネーク メタルギア2　コナミ MSX2/SCC搭載ROM/7800円
	●DOKI DOKI Card League　グレイト MSX2/2DD/5800円(予価)

発売日未定のソフト

●バーミリオン　グレイト
MSX2/2DD/6800円(予価)
●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン
MSX2/2DD/7500円（予価）
●麻雀刺客　日本物産
MSX2/2DD/価格未定
●火星甲殻団(仮題)　アスキー
MSX2/2DD/価格未定
●フリートコマンダII 黄昏の海域　アスキー
MSX2/ROM/価格未定
●エストランド物語　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
●トリロジー(仮題)　クリスタルソフト
MSX2/2DD/価格未定
●晴れのちおおさわぎ　カクテルソフト
MSX2/2DD/価格未定
●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ
MSX2/ROM/7800円(予価)
●ドラゴンスピリット　ナムコ
MSX2/2DD/価格未定
●電脳学園III トップをねらえ！　ゼネラルプロダクツ
MSX2/2DD/8800円（予価）
●Misty Vol.5　データウエスト
MSX2/2DD/5000円
●電脳学園II ハイウェイ・バスターII　ゼネラルプロダクツ
MSX2/2DD/8800円(予価)
●サイレントメビウス　ゼネラルプロダクツ
MSX2/メディア未定/価格未定
●エセラアンドジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス　ブレイン・グレイ
MSX2/2DD/価格未定
●聖戦士ダンバイン　ファミリーソフト
MSX2/2DD/8800円
●プロの碁 パート3　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/9800円(予価)
●シンセサウルスVer.3.0　BIT²
MSX2/2DD/価格未定

発売日まで待ちきれない!!

待ちに待ってたBURAI上巻が発売され、はや１ヵ月半の月日が流れた。発売日に買ったみんなは、もうラストまでいっちゃったんじゃないかな？

さあそこで気になるのが、下巻がいつでるかってことだよね。編集部内でもなかなか評価が高かったこのゲーム、はやく続きがやりたーいってわけで、リバーヒルソフトさんにお伺いをたててはみるんだけど、？？？　まだ発売日などは教えてもらえなかったのだ。うーん困った。このままでは、きっと下巻がでるころには、ストーリーなんてすっかり忘れてしまうんじゃないだろうか？　ただでさえ頭のなかスースーなのに、リバーヒルソフトの皆様、なんとかしてくださいよー。小説なんかでもそうだと思うけど、おもしろいものほど続きがはやく読みたいじゃない？　まあ、それだけわくわく気分が持続すると思えばいいんだろうけどネ。でもでも、やっぱりはやくやりたいよーん。

ところで、来月からこのページに、新しいコーナーがお目見えすることになったのだ。タイトルはまだ未定なんだけど、内容はもちろん新作ソフトに関するものだ。楽しみに待っててね。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

MSX SOFTWARE REVIEW

対戦で白熱するのが一番なのだ!

クォース

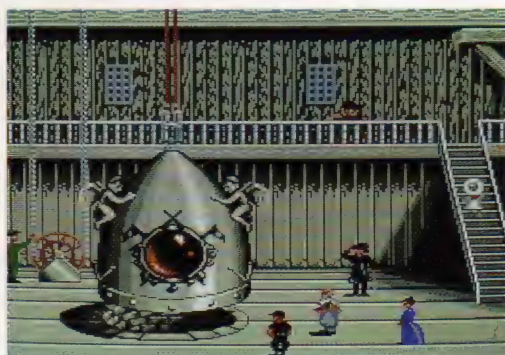
撃て撃て撃て！　終わることなく降り続ける、ブロックの大群。待つのは死か、それとも……。パズルとシューティングをミックスした『クォース』の世界から、キミはもう逃れられない！　キャー!!

■コナミ　MSX2　5800円［税別］(ROM)

私とクォースとの出会いは、去年の10月、AMショーの発表会のときでした。このショーは、よーするにゲームセンターなどの業務用のゲームを関係者に各メーカーが発表する場なのです。で、そのときコナミのブースにあったのが、『グラディウスⅢ』とこの『クォース』だったってわけ。なんとなくクォースはそのときからMSXに移植されそうだなーと思っていたんですが、なんと半年もたたないうちに本当に発売されてしまいました。まあ、プログラム的にみてもコナミの開発力を考えたらそんなに難しくはないと思ったけど。ところで最近、私はゲームセンターで新しいゲームが出るたび「これはMSXで作ることができるかな」と考えている自分に気づきました。職業がらとはいえ、純粋にゲームを楽しめなくなっている自分が悲しい。ま、それはさておき今月のレビューにまいりましょう。最初のお相手は私、ロンドン小林です。ハワイ帰りです。

個人的にはこのクォース、二重丸を差し上げたい。おもしろいんですよ、これが。クォースは今までのパズル型アクションの中では傑作の部類に入るんじゃないかな。とくに対戦プレーは、はまるはまる。編集部でも以前、鬼のようにはやっていた時期があって、編集部でクォースの音楽が朝から晩まで鳴りっぱなし(誰かがかならず遊んでいた)だったときがありました。いまだに、「いっちょやるか」を合い言葉に、対戦プレーで遊んでる人もいるほどの人気の高さ。

編集部でこれだけ騒がれたこのクォース、いま思うと、どんなゲームだったのでしょうか。マニュアルに書いてあるストーリーをここで説明しておきますと……。

199X年、宇宙空間で突如重力平衡が崩れ、天体が自分自身の収縮する重力に耐えきれず重力崩壊を起こした。その直後、反発による膨張大爆発が発生し、空間のひずみにより分裂型塊状(BLOCK)群が姿を現わしたのである。そしてブロックは周辺の星々を破壊し、取り込みながらついに地球にやってきた。ブロックの魔の手から地球を救いだすのだ!!

といった感じで、よーするにクォースのストーリーはメチャクチャ、あってないようなものです。自機である〝対クォース（ブロックのことだそうな）戦闘ロケット〟の設定も上の画面を見ればわかるとおり、昔のSF映画に出てきたような古くさいロケットに天使が抱きついたようなヘンテコリンな形をしている。この独特のレトロな雰囲気は、制作者の趣味なんでしょう。ただ、ゲーセン版ではここにかっこいいデモがついてたのに、MSX版はカットされてます。あのデモ好きだったんだけどな。

さて、かんじんのゲーム内容ですが、これがまたすっごく単純明快なんです。基本的なルールは、画面の上から降りてくるブロックにブロックピースを撃ち込んで、ブロックを正方形または長方形にして消してしまえばいいだけ。こういった簡単なルールのおかげか(？)、編集部でもふだんゲームをしないような人たちがクォースにハマっていきました。なかでもひどかったのが、侵攻、いや進行の高橋女史と、書生さんデザイナーこと小山俊介のハマリぶり。高橋女史は「原稿進んでる？　遊んでないかどうか後ろで見張ってますからね」といいつつ、ピコピコと

最強のクォースプレーヤーは、誰だ!?

編集部の大半を巻き込んだ対戦クォースブーム。しかし、最強のプレーヤー、通称クォーサーは、いったい誰なのだろうか？　対戦クォース王者決定戦が、ここに行なわれることになった。知ってる知ってる。宇宙にある電波を出す星のことでしょ(それはクエーサー)。

毎日私の後ろの席でクォースを遊んでたし、小山俊介は徹夜してエンディングまでプレーしていた。何かにとりつかれたかのように終始パッドを手放さず黙々とプレーしてた姿は、かなり恐かったです。シロートを巻き込むオモシロサ、それがクォースなんですね。

そしてまた、クォースのプレーを奥深いものにしている重要な要素のひとつとして〝まとめ消し″というフィーチャーがあることを忘れてはいけません。これは複数のブロック（3個以上）をまとめて消すと通常より高得点になり、大きく消せば消すほどスコアが跳ね上がっていくようになっている得点ルールなんです。つまり、いかに大きくブロックを消していくかというのがクォースの醍醐味なんですね。特大のまとめ消しを完成させたときの満足感といったら、何者にもかえがたいヨロコビです。無理してブロックを撃ち込んで大きくするとそれだけミスしたときの危険度が高くなるにもかかわらず、消すときの一瞬の解放感を味わいたいがためにブロックピースをひたすら撃ち込む。これがためらうことなくできる者こそ、一人前のクォーサー（クォースをする人の意）といえるのでしょう。

もちろん、ブロックをこまめにひとつひとつ消していくのが一番地道な方法だとは思いますよ。だけど、そんな機械的なプレーをしていてもおもしろくないでしょ。テレビの野球中継を見ていると、たまに選手がファインプレーをするときがありますよね。ああいうのを見ると、憧れるでしょ？　自分もああいった劇的なプレーをしてみたいっと思うでしょ？　ゲームのプレーもそれと同じで、危険を承知で勝負に出て、劇的なプレーで鮮やかに勝つ。これが人に見せるゲームのプレーというものなのです。もちろん、人を魅了するだけのプレーをするにはウデもある程度なくっちゃいけませんけど。

そして私にとって、そのウデを最大限に誇示できたのが、このクォースの対戦プレーだったのです。私ははっきりいって、対戦クォースについては強い！　オレのほうが強いというヤツは、私にかかってきなさい（一方的にいうだけ）。クォースの対戦プレーというのは、どちらかがゲームオーバーになるまで戦い続けるサドンデスルールですが、この対戦ルールの傑作な点は、ブロックをある程度まとめて消すと、相手にその消したブロックを数ぶんだけ目隠しとして転送できるようになっていることです。当然、目隠しブロックが下のほうまで降りると先の展開が読めなくなるから、ブロックのまとめ消しはできなくなる。それだけ不利になるようなゲームデザインがされているわけです。

特訓!

⬅⬇当時、クォース担当だった私は、最強のライバルであったそらまめに勝つため山にこもり修行をした。天才は見えざる努力により生まれるのだ。

⬆勝つために、ブロックを必要以上に大きくしてから、消す。対戦時の基本だ。

クォースはこの〝相手をジャマしあう″というゲームデザインが秀逸なんです。相手にドーンと大きいブロックを贈った（？）その瞬間は、もうほとんどトリップ気分。相手に勝つという気持ちより、相手が目隠しによって困っている姿を見たいがために勝つ、というぐらいの気持ちでやると白熱します。え、性格がでてるって？　いやいや、危険を承知でブロックを撃ち込んで強引に四角形を大きくするといったワザもガンガン使うわけだから、これはいわば諸刃の剣。いかに正確な操作を長時間ミスしないでプレーできるかという、自分自身との孤独な戦いでもあるのです。ショーアップされたゲーム、それがクォースなのです。

ただ私は誰との対戦でも手を抜かない主義なので、対戦しているときはまわりの人から「相手がかわいそうだ」とか、「やり方がキタナイ」とよくいわれます。が、勝負は勝負。勝てば官軍、力あるものが正義。勝負がついてから「まだまだ修行が足りないね、フフン」というのがいいんですよ。いわば力の論理っていうやつですよ、へっへっへ。

また対戦プレーのほかに協力プレーもできるけど、編集部ではこのモードは人気がない。なぜかとゆーと、ふたりでプレーしているうちに歩調が合わなくなってきて、結局足の引っ張りあいになってしまうんですね。もともと人間ってのは足の引っ張り合いをするワガママな生き物なんでしょうね。

しかし、クォースって『テトリス』に見た目が似ているのが損をしてると思う。もちろん、テトリスがなかったらクォースは生まれなかったと思うけど、パソコンから生まれたテトリスよりも、ゲーセンで生まれたクォースのほうがノリがいい。クォースを知らない人は、ぜひ一度遊んでみてください。おもしろいんだから。そして、対戦プレーで友達をなくすのだぁ。

●

評／ロンドン小林
（ハワイアン・フラドール）

5段階評価

クォースれば、かならず勝てる!

MSX版のクォースをやりこんでいくうちに、ひとつ発見したことがあった。〝MSX版の対戦を窮めれば、ゲーセン版の対戦でほとんど負けないだろう″ということだ。他機種版のクォースは、2組以上のブロックを消すと相手にブロックを送れる。が、MSX版は3組以上のブロックを消さないと相手に送れないのだ。MSX版で鍛えろ。

みーんな悩んで大きくなった!?

妖魔降臨

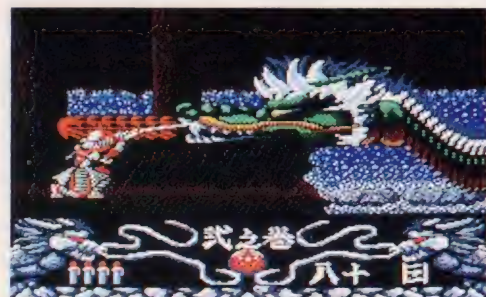
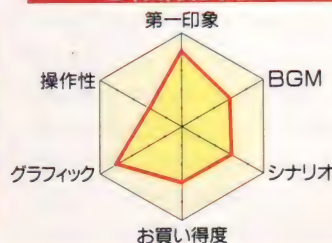
大きいことはいいことだ。常識外れの超デカキャラが暴れまわる、話題の新作『妖魔降臨』。今回は私、林ロロオが期待の新人エディター戸塚ぎーちとタッグを組んで、レビューにチャレンジするぞー。

■日本デクスタ　MSX2　7800円［税別］（2DD）

ロロオ　というワケで、ぎーちくん、自己紹介してくださいな。
ぎーち　こんにちは。ヒマでしょーがないぎーちです。
ロロオ　はいよくできました。もういいです。じゃ、さっそく本題に入りましょう。今月のお題目は『妖魔降臨』だよん。
ぎーち　ええっ、そんなあ。いきなり困っちゃう。
ロロオ　いきなり困っちゃうって言われても、こっちも困っちゃうよ。このゲームは数あるMSXソフトの中でも群を抜いたデカキャラが登場しちゃう、そりゃーとってもすごいやつだ。さあ、何か感想を述べたまえ。
ぎーち　そうですね、確かにアーケードゲームに勝るとも劣らないサイズのキャラですね。ところでこのゲーム、やっぱり、あのゲームに似てる感じがしますよねえ？
ロロオ　ハッキリ言いましょう。『源平討魔伝』だな。
ぎーち　ひえー、そんなあからさまに言っちゃっていーんですか？
ロロオ　だって一目瞭然だよ、これ。ヒットポイントがローソクだし、それに、中ボスを倒したときにしゃべるでしょ。あのメッセージは傑作だなあ。
ぎーち　うん。「これで負かしたつもりか？」。あの声、こわいなあ。
ロロオ　でも、あの声を吹き込んでるときの様子を思い浮かべるとけっこーマヌーだよね。
ぎーち　ははは。
ロロオ　それじゃ、ゲーム内容の話に戻そう。確かにデカキャラの迫力はそーとーなもんだけど、遊んでみた感じはどーだった？
ぎーち　うーん、全体的にちょっと大味な印象をうけました。主人公や敵キャラのアクションも豊富とはいえませんね。そのかわり、動きはなめらかでいーわー。
ロロオ　まさか、こんなになめらかーんに動いてくれるとは思ってなかったよね。いい意味で期待を裏切ってくれたな。
ぎーち　まったくです。ただ、源平なんとかをクリアーした俺としては（すこし得意げ）、肝心の〝アクションゲームをやってるんだ！〟という気持ちがイマイチ弱いのね。
ロロオ　なまじキャラクターがでかすぎるもんだから、画面が狭っ苦しくって思うように動き回れないってのはあるね。
ぎーち　その空間をめいっぱい活用できないのが、MSXの限界ってやつでしょうか。
ロロオ　でも、もう少し工夫の余地はあったはずだぞ。たとえばその源平なんたらにしたって、ギャラクターのサイズが小さいモードとか、平

面上を動き回るモードとかをくっつけたりして、単調にならないようにしてたし。
ぎーち　うん。源平うんたらの場合は、いろんなモードが用意されているおかげで、ゲーム性がより大きくふくらんだんじゃないかな。でも妖魔降臨のほうは、なんだかゲームの華の部分だけで構成されてるような気がするなあ。
ロロオ　そーそー、いきなりメーンディッシュが出てくる感じ。俺はいつもおいしいものは最後に食べるタイプだから、困っちゃうんだよねん。
ぎーち　最後のおしんこもないから、よけいくどく感じちゃう。そーいえばこの前、近所のメシ屋でカツどん食ったら漬け物がでなかったぞ。くそう。
ロロオ　しみったれてるなあ。俺はいつも漬け物食べてないけどさ。まあ、とにかくただやたらめったらデカキャラをやっつけるだけで、メリハリがないのが気になるよね。
ぎーち　個人的な意見としては、みてくれより実際のゲームの中身で勝負してほしい。これはユーザーの誰もが思っていることだと思うけど。
ロロオ　おや、これは手厳しいご意見ですこと。でも、まあ、たまには見てくれだけに徹底的にこだわったゲームがあってもいいとは思うけどね。MSXでこれほど大きなキャラクターが出てくるゲームは初めてだから、それだけで喜ぶユーザーも多いと思うよ。
ぎーち　あっ、そうか。このソフトは鑑賞用として見れば、かなりのものですよね。背景もそーとー描き込まれていますし。
ロロオ　技術的な面では見るべきところが多いな。うちのプログラマーさんも、たいそうビックラこいてたぞ。
ぎーち　これを皮切りに、質の良いソフトが多く生まれることを祈ってます。おお、神よー。
ロロオ　んまあ、なんて殊勝なおコトバ。その心意気だ。

評/林ロロオ&戸塚ぎーち
（いやべつにいいんです）

⬆敵キャラはみんなキングサイズなのだ。

⬆迫力満点の竜。でも、攻撃パターンが少し単調なんだよね。

⬆おお、こいつはメデューサなのかな？

5段階評価

プレーヤー次第で変わりますっ!

ルーンワース

サブタイトルは"黒衣の貴公子"。どんな上品な貴公子が登場するのかと思ったら、出てきたのはとーっても口の乱暴な主人公。彼が自分の秘密を解き明かしながら、父の仇を討つ旅に出発するのだっ!

■T&Eソフト　MSX2　8800円［税別］(2DD)

このごろアドベンチャーゲームを見かけませんねえ。私は昔から、ジャンルでいうとアドベンチャーゲームが一番好きだったので、ちょっと寂しい。担当するゲームもRPGやらシミュレーションですからね。私は食べ物でもゲームでも食わず嫌いで好き嫌いが激しいのだ。これは今後、改善していかなくては……。なんて、目標を掲げてみたものの、食べ物に関しては絶望的だな。いくら美味しくても外観が変わらない限り口に運べないものが多すぎるもんねー。

しかし、最近のRPGってアドベンチャー要素がたくさん入っているので、こんな私でもずいぶん楽しむことができるようになった。「RPGは苦手なのよねー、ったく」などとほざきながら、心の底ではキャラクターに愛着を感じていたりして。いいかげんなもんだ。

さて、今回レビューするのは、ルーンワース。ストーリーやグラフィックを考える前に、メッセージの長さにはびっくり。まあ、今のRPGってストーリー性を豊かにするためにメッセージの表現にも気を使ってるから、このくらいにはなっちゃうかなー、とも思ったけれど……。それにしても、長すぎるのでは？　内容的にも不必要、というよりはっきりいってジャマなものもあるし、あまりにダラダラと続くと飽きることもあるでしょ。そりゃー、必要なことだけを箇条書きしたようなメッセージはつまらないし、会話の中から自分で判断するほうがいいのはあたりまえだけど、うーん、どうかな？　メッセージ速度を最高にすると、重要なメッセージまでとばす恐れがあるし、忍耐、かな。

▲私も、もっと積極的に戦うべきでした。

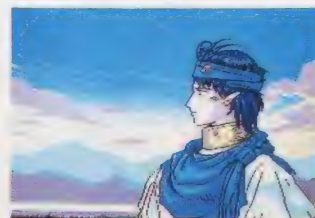
逆に感心したのはキャラクターの動き。とくに主人公は気持ちいいくらい動きが細かい。たとえば宝箱を開ける瞬間なんか、ひざをついて両手でフタをギギーッと開けて……もちろん中のアイテムを取ったら丁寧にフタを閉めてから立ち上がる。アクションRPGだけあって、全体的に動きはいいみたい。

そのアクションなのだが……。決して嫌いではないけれど、小学生のときに運動神経がプッツリと音をたてて切れてしまった私は、このアクションシーンで大騒ぎとなってしまった。敵が出てくると逃げ回りながら先に進む。

▲町での会話はただのあいさつからヒントまでいろいろある。

このゲームでは敵を倒してもお金がもうかるわけでもないしね。ヘタに戦うと、自分の体力が減っていくばかりなので、戦闘を避けることにしたのだ。しかしこのパターンはそう長く続かないのであった。がっくり。

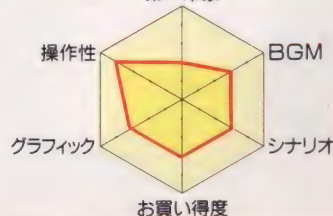
とはいっても、最初から強力な敵がワンサカ出てくるなんて非情なことはない。むしろ親切なほうなのだ。アクションシーン自体はほかと比較しても少ないほうだから煩わしさがないしね。ただ、アクションシーンばかりを期待している人にとっては、かえって物足りないかもしれないね。町で情報収集をしているときに敵が襲ってくるなんてことはない。敵は決まった場所にわさわさといるだけなのだ。

ストーリーは、小さな個々のイベントが大きなひとつの流れを作る、というパターンである。完全に決められたストーリーの上をなぞるのでなく、自分の意思で移動しながらイベントにぶつかっていくことができる。主人公が父や仲間を殺されてしまったあとは、ほぼ自由に移動することになるが、私はどこをどう移動すればいいのかわからず、いたずらに動きまわってしまい、かえってストーリーとしてまとまらなくなってしまった。これからプレーしようと思っているみなさん、移動はいつでもできるから、ひとつひとつの場所で丁寧に行動することを勧めます。

▲主人公にはいい名前をつけてあげよう。

移動と同じように、ストーリーの細かい部分もプレーヤーが選択できるようになっている。たとえばあることを人から頼まれたときにそれを受けるか断わるかはプレーヤーの自由。受ければそれなりの見返りはあるが、断わっても支障はない。自分でそんな面倒なことはしたくないと思えば、断われぱいい。それでもストーリーは進んでくれるのだから。

あー、今回のレビューを読んでみると、つくづく私は短気なんだなーと思えてくる。じゃあ、どうしてアドベンチャーゲームが好きなんだろう？　たんにいいかげんなだけだったりして。

評/中村へび
(取れたパーマがよみがえった)

5段階評価

もりけんのすけべで悪いかっ!!

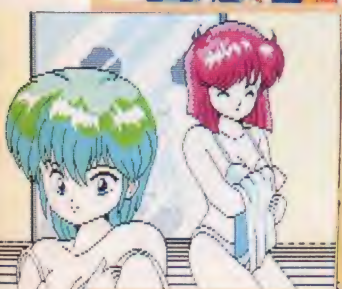
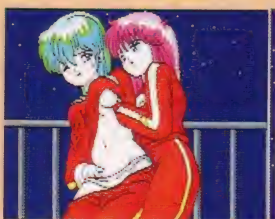
過ぎ去りし学生時代の思い出が、いま赤裸々に語られる。今回のテーマは修学旅行なのよーん……の巻

夕方に起きて会社に行き、深夜に帰宅して原稿を書き、夜明けとともにふとんに入る。こんな生活をしているために気づかなかったのだが、どうやら俺の知らないうちに季節は春になっていたらしい。春、春はいいよな。暑くもないし、寒くもない。明かるいすけべって感じだよな、よくわからんけど。

春といえば思い出すのが修学旅行。多少強引な展開だが、ま、そういうことにしといてくれ。誰でも一度や二度は経験した覚えがあるだろう。たいていが迷惑なだけで、おもしろくもない学校行事の中で、唯一楽しかった印象の残っている学生時代最大最後のイベント、それが修学旅行だ。

少し、俺自身の思い出を語らせてもらおう。大学生になってしまうとどうということはなくなってしまうのだが、中学、高校時代、まだ親のすねをかじって暮らしている身分で、友達どうしで旅行に行く、ということはまず考えられなかったし、許してもらえるはずもなかった。それが修学旅行という大義名分のもとに、友達といっしょに！　見知らぬ土地を！　何泊も旅行ができるのである!!　これだけの好条件(悪条件？)が揃っているんだから、ろくなことをするはずがない。その騒ぎっぷりはアスキーの社員旅行の比じゃなかった……。

では、ここからはソフトの紹介をしながら話を進めていこう。今回は『あぶないてんぐ伝説』を紹介する。もうわかっているとは思うが、これは修学旅行中の出来事を描いたアドベンチャーゲームだ。めずらしいことにこのゲームの主人公は女の子なんだよね。女子高というわけではないのだが、ほかに登場するキャラクターも、ほとんどが女の子だ。だからといって、安易にそっちの方向に走っていかないところに好感が持てる(そういうシーンもあるにはあるけどね)。修学旅行先で旅館に泊まるときって、男子生徒と女子生徒はきっちり隔離されて途中に見張りなんかがいたりするだろ。だから、必然的にこういう設定になっちゃうんだろうね。でも、この見張りをかわして女の子の部屋に忍び込むスリルが格別なんだよな。勘違いしないでくれよ、べつに不純なことをしにいったんじゃないぞ。あとでトランプで遊ぼうよ、って言われたから行っただけだからな。でも、結局俺は捕まっちゃって、朝まで旅館の廊下に立たされたんだっけ。キミたちはあんまり真

楽しい修学旅行！　のはずなのに……

てんぐ伝説や、連続暴行事件などといったミステリー的な展開も出てくるけど、全編修学旅行のドタバタ騒ぎを中心にストーリーが展開するアドベンチャーゲーム。メッセージの量の多さは、さすがアリスソフト、と唸るものがある。それを読んでいるだけでも結構楽しめてしまうのだ。

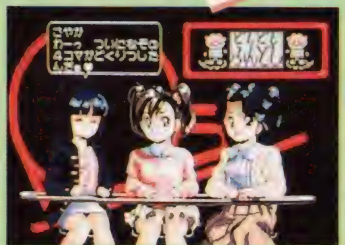
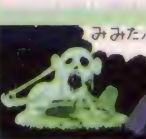
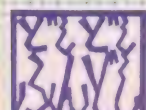
あぶないてんぐ伝説

■アリスソフト　MSX2　価格5800円[税別](2DD)

似しないほうがいいぞ、うん。

修学旅行の楽しい部分は、なんと言っても夜だ。このゲームも大半が旅館の中で進んでいく。見回りの先生の前ではおとなしくしているが、その陰では夜な夜などんちゃん騒ぎが繰り広げられているのだ。枕投げ、宴会、女風呂を覗いたり、アダルトビデオを見て鼻血を出すやつもいる。あ、これはゲーム内での話だからね。本当にやったらタダじゃ済まないからやらないように。

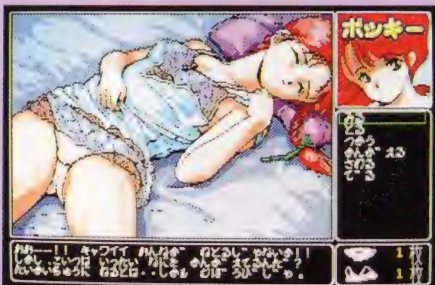
なんか注意書きだらけになっちゃったけど、本当は少しぐらいハメを外したほうがいいと思うんだ。このゲームは、やってて本当に楽しかった。ゲーム内の馬鹿騒ぎと、自分の学生時代の思い出にオーバーラップするところがかなりあったからなんだろうな。100人に聞きましたじゃないけれど、まさにあるあるあるって感じ。ろくなことはしていなかったけど、今思い起こしてみると、どれもいい思い出になっている。一生に一度の体験なんだから、あとで笑いながら話せるようないい思い出にしてもらいたいな。そうすりゃ、このゲームも2倍楽しめるわけだ。まったく、言うことなしだぜ。

話は変わるが、春といえばもうひとつ忘れてはならないのが5月24日、そう俺の誕生日だ。もてあましてるエッチなグッズなんかをくれるとうれしいんだけどなぁ。なに、タダじゃいやだ？　そうだな、じゃこのコーナーで使ったあまりポジと交換っていうのはどうかな。いらない？　ちぇっ。

好評の『ピンクソックス』の第2号が発売されたので、画面だけでも紹介しておこう。見てもらえばわかるけれど前回同様グラフィックが超うまい。これで値段が3000円を切ってるんだからお得だよねぇ。えー、今回は、MSX2+のユーザーのほうがやや得する内容になっているぞ。

ピンクソックス2

■ウェンディマガジン　MSX2　価格2800円［税別］(2DD)

1度はヤリたい

名作ソフト選(4)

ポッキー

■ポニーテールソフト MSX2 価格6800円［税別］(2DD)

今回は、『ポッキー』というソフトを取り上げながら、下着について考察してみたいと思う。本来、下着というものは、人間の恥ずべき部分を覆い隠す、という役目を持っている。で、その下には男がもっとも見たいものが隠されているわけだよな。しかし、時として下着はそのものよりもさらに淫靡に感じられることがある。一段階距離を置くことによって、よけいに想像力を掻き立てられるのである。

下着に似たものに水着があるが、これはいやらしくはない。かえって健康的に見えてしまうことさえある。どちらも素肌の上に直接着用するという点では共通しているのに、こうも感じかたが違うのはなぜだろう。スペースがないのでその説明は省略するが、ここで俺が言いたいのは、最近のすけべソフトの下着は水着的なものが多いということなのだ。色気がまったくない。で、しょうがないからいきなり全裸の絵を描く。これではいかーん！　そりゃ最終的には裸になるにこしたことはないが、やはりその前段階でもぐぐっとくるものが必要ではなかろうか？　その点が優れているのが、このポッキーなのだ。これのグラフィックは国民栄誉賞ものだ。下着のしわとか、肌への密着具合とかがじつに淫靡に表現されていて、脱がすのが惜しいほどである。俺は変態じゃないぞ、念のため。このゲーム、バランスはひどく悪いのだが、それでもかなりの人気があるのはこの絵のおかげだと言っても過言ではないだろう。ほかのメーカーもこのぐらいの淫靡さを表現してもらいたいものだ。最後にもう一度言うが、俺は変態じゃないからな。

僕らの、
FUNKY
COMMUNICATION
PARTY
funky
communication
broad casting
links!
こっそり、パーティーに
出かけたい夜もある
じゃあ、出かけようよ
でも部屋から抜けだすのは、
ハートだけ。
Net Work
The Links
Funky
Communication
Party
Flying Boys VS Lemon探偵団
CUTEな女の子雑誌「Lemon」の愛読者、200名がリンクスに大集合。
キミと一緒にあそぼ!!って女の子が待ってるぞ。
DATE THU.FRY.SAT.SUN TIME Part1 21:00→22:00 Part2 22:00→23:00
GAME STUDIO
プレイするだけのゲームフリークは、もう卒業。もっと楽しいゲーム、熱くなるゲームをつくってみよう。そんなキミのためのクリエイティブなスタジオだ。
DATE 1990・5・1→ TIME 24hours
ゲーム三昧
MSX誌に掲載された、投稿ゲームやソフトメーカーのゲームが、700タイトル!!
コレクションをふやすチャンスだ。
DATE ●MSX FAN ●Basic MAGAZINE ●MSX MAGAZINE 7days
●MAKER & ADULT SOFT 7days
INFORMATION SPECIAL PRESENT
「LINKS ORIGINAL R・P・G」 HAPHAZARD
●パーティー招待状ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号をご記入の上、左スミの□をはって、お申し込み下さい。
LINKSモデム
NT-300
¥14,800(税別)
資料請求
MM6
NETWORK THE LINKS
京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 〒604
日本テレネット株式会社

SCREEN5(256＊212 16色) SCREEN7(512＊212 16色)
SCREEN8(256＊212 256色) SCREEN12＝自然画モード(256＊212 19268色)
4グラフィックモード対応 マルチウィンドウ型 GRAPH SAURUS
好評発売中!!
¥9,800(税別)

お知らせ：ワークスグラフサウルスは発売中止となりました。ワークスの機能はグラフサウルスのユーティリティーディスクとして発売を予定しています。

MIDI

SAURUS
新発売 ¥19,800(税別)

SYNTH SAURUS
好評発売中!!
¥7,800(税別)

株式会社 BIT² (ビッツー) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「㈱BIT²通販部」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
職種を問わず、詳しくは☎03-479-4558へ。
アルバイトもOK!

SD
SNATCHER™
©KONAMI 1990
1991年6月6日 モスクワ
「『スナッチャー』・・・
奴らはこのシティのどこかにいる。
そして・・・オレたちの過去も・・・」
・・・さっき、JUNKER本部かられんらくがあったわ。
パパが・・・ズ、スナッチャーに、殺されたって・・・
キャラクターに異変が起きた。とつぜんアタマが大きくなってしまったのだ。何がそうさせたのか、深い理由は聞かないで。でも、その分、おもしろさが急増。画面を所せましと動き回り、やたらおしゃべりになって騒がしい。RPGとしては類をみない奥深いストーリー展開、愉快なSDキャラ。この不思議な空間に、引き込まれたら最後。あなたの回りの世界は、やがてデフォルメ化されてしまう。ほら、はじまったぞ。

COMPILE

Role Pla

魔導

STAFF = 猫庭王 米光（企画）/ 氷樹 むう（デザイ

1990年6月20日(水) 8

ルーンマスターII

時の狭間に眠る島よ…
黒き影の起こりし時、今再び立ち上が
おのが安らぎを求めよ
これ騎士たる者の定めなり
汝、これをなせ…

お待たせしました。
「はやく出せ！」と、読者の
皆さんをやきもきさせていた
サイコロクエスト・ルーンマスターが
ルーンマスターIIと題して、再び登
前作をしのぐストーリー構成と
操作レスポンスが、
君達の冒険心を掻き立てる。

KOEI
群雄再臨。
渇望が、熱狂が、喝采が、あの「三國志」を動かした。
いま、不滅の名作が、さらなる進化をとげる。
ヴァラエティに富んだ軍師の策が、
めくるめく権謀術数の世界を描き出す。
さあ、新たな決意を胸に秘め、再び戦場へと向え!
「三國志」を超えるのは、
やはり「三國志」だけなのだ!
三國志
II
三國志II
BGMはカシオペアの向谷 実。最先端フュージョンと
古代中国の出会いが魅惑の三國志サウンドを生み出す!
BGMを豪華にアレンジした
サウンドウェア(CD/CT)も同時発売!
MSX2(DISK、8メガROM…史上最大容量)好評発売中
■サウンドウェアも同時発売　CD：H29E-20009：2,987円(税込) CT：26CE-1009：2,678円(税込)
【ゲームの特色】
●埋伏の毒・駆虎呑狼等のユニークな計略要素を新たに導入●援軍・共同作戦等の実現でさらに深みを増した外交要素●一騎討ち・伏兵など、実際の戦闘を彷彿させるHEX戦●6編のシナリオからなるマルチシナリオ方式●最大11人まで同時プレイ可能なマルチプレイ方式●登場人物350余名
●オリジナルBGM全20曲/作・編曲　向谷 実(カシオペア)
●商品写真は、PC8801SR以降のものです
●パソコン・ファミコンの価格には消費税は含まれておりません。
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24
Tel.044-61-6861(代)

信長の野望
戦国群雄伝

400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。
配下の羽柴秀吉を、柴田勝家を、
個性豊かな武将達を、
思いのままに操って、戦雲たなびく戦場へ、
天下分け目の決戦に臨む。

●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:14,200円/12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)/ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20001:2,987円(税込)/CT:26CE1001:2,678円(税込)

維新の嵐

夜明け間近の幕末ニッポンを、
思想を武器に闊歩した、
坂本龍馬、西郷隆盛ら、信念の男達。
彼らが生きた、まさに嵐のような青春を、
いま、コンピュータで体験する。

●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:14,200円/12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20004:2,987円(税込)/CT:26CE-1004:2,678円(税込)

水滸伝
天命の誓い

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。
108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す!
火計・妖術飛び交う戦場で、
反骨の英雄達が繰り広げる、
驚天動地の一大活劇。

●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
withサウンドウェア:14,200円/12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
●ガイドブック:910円(税込)5月中旬発売
●サウンドウェア CD:H29E-20003:2,987円(税込)/CT:26CE-1003:2,678円(税込)

信長の野望 全・国・版

●MSX2(ディスク版):8,800円
●MSX2(4メガROM版)/MSX(2メガROM版)/
ファミコン:各9,800円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)

三國志

●MSX2(ディスク版)/MSX(2メガROM版):
各12,800円、MSX2(4メガROM版):14,800円
ファミコン:9,800円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●MSX2(ディスク/4メガROM版)/
MSX(2メガ ROM版)/ファミコン:各9,800円
withサウンドウェア:12,200円
●ハンドブック:1860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20002:2,987円
(税込)/CT:260E-1002:2,678円(税込)

SOUND WARE

光栄オリジナルBGM集Vol.1
歴史三部作
CD:H27E-2007:2,781円(税込)
CT:24CE-1007:2,472円(税込)

光栄オリジナルBGM集Vol.2
信長の野望・戦国群雄伝／水滸伝・天命の誓い
CD:H27E-2008:2,781円(税込)
CT:24CE-1008:2,472円(税込)

光栄オリジナルBGM集Vol.3
三國志II／維進の嵐
好評発売中
CD:KECH-1001:2,700円(税込)

●販売／ポリドール株式会社

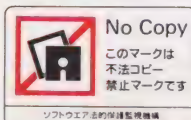
BOOKS

'90年代コンピュータゲーム界の
方向を定める衝撃の一冊。
これは、シミュレーションをとことん
楽しむワンダーランドか?はたまた、
光栄歴史ゲームのエキス本なのか?
●B5判・128頁・定価680円(税込)

歴史ifノベルズ 光栄が創る新歴史小説 売切れ店続出!

■維新の嵐(嶋岡晨)
●四六判上製・290頁・定価1,500円(税込)

■信長の野望(童門冬二著)
●四六判上製・270頁・定価1,500円(税込)

テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)
お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、
消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
尚、書籍、サウンドウェア(CD/CT単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。
当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。MSXはアスキーの商標です。
価格には消費税は含まれておりません。

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861(代)

いま、ロードス島に新たな旋風が巻き起こる。剣と魔法のファンタジーRPG「ロードス島戦記（灰色の魔女）」が、MSX2に新登場!!若き勇者達の前に、再び闘いの火蓋が落とされようとしている…… 好評発売中

MSX 2/MSX 2+

VRAM 128K 4枚組

ジョイパッド・ジョイスティック対応

標準価格 9,800円

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。 送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

店名	電話
そごう電器YES 5F	(011)214-2850
パソコンショップハドソン	(011)205-1590
電化室チエーン青森本店	(0177)23-2356
デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
電化室チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
デンコードー仙台本店	(022)225-5290
デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
うすい百貨店	(0249)32-0001
庄子デンキ駅又駅前店	(0245)21-2011
いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
PIC	(025)243-5135
PICこばり店	(025)233-5791
丸専デパート 1F	(0258)33-4970
丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
K&P宇都宮	(0286)62-0002
パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
MIDORIつくば店	(0298)55-3715
ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3287
サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
ニム本店	(03) 251-1523
ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
ラオックス新宿店	(03) 350-1241
ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-8686
ビックカメラ池袋北口店 4F	(03) 988-0020
上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
ヤマギワ玉川店(高島屋 5F)	(03) 708-1636
ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
サン電気小金井店	(0423)85-3810
丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
J&P町田店	(0427)23-1313
ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
ICコスモランドかもい	(045)934-9636
セキグチデンキ館	(044)244-5421
WAVE EYE	(0466)43-1771
[illegible]	(0463)22-4147
ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
システムインナカゴミ	(0552)28-3333
ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
[illegible]	(0263)32-6350
うつのみや片町店	(0762)21-6136
丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
メルパ沼津	(0559)22-4858
メルパ静岡	(0542)54-5338
メルパ富士店	(0545)51-8022
メルパII	(0534)64-8412
ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
パソコンショップコムロード	(052)263-5828
ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
栄電社テクノ大須	(052)252-0181
トップカメラ 4F	(052)971-0111
J&P大須店	(052)262-1141
エイデンメディア大須	(052)242-8591
栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491
Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
Kawai無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
J&Pテクノランド	(06) 634-1211
J&Pメディアランド	(06) 634-1511
ニノミヤエレランド	(06) 632-2036
ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
J&P京都寺町店	(075)341-3571
J&P和歌山店	(0734)28-1441
星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
上新電機三宮一番館	(078)211-2111
上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山VIVRE21	(0862)32-1661
倉敷ファソランド	(0864)25-4701
松本無線パーツ	(082)243-4451
ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島そごう 7F	(0886)25-4056
デンキのタグチ	(0888)23-0181
ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
寿屋エレデ博多	(092)281-4411
ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
寿屋本荘店	(096)372-5411
ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-8396
宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7568

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

タケルでしか買えない!!

SUPER 大戦略 マップコレクション タケルバージョン

「SUPER大戦略」のオモシロサがこいつで80倍!

『SUPER大戦略』を知ってるかい? そんなこと聞くのは絶対ヤボだね。すべてのゲームメディアを制覇したと言ってもウソではない大戦略シリーズだものね。その『SUPER大戦略』がまたまた新たに新世界を展開するのだ。それがこのマップデータ集『SUPER大戦略 マップコレクション ――タケルバージョン――』。難解で変化に富んだ独創的なマップを約80種収録。『SUPER大戦略』を攻略し終ったユーザーにも新たに楽しんでもらえるのだ。

※このソフトをプレーするにはスーパー大戦略(©システムソフト ©マイクロキャビン)が必要です。

麻雀狂時代 SPECIAL PART II〈冒険篇〉

好評発売中
価格¥4,900(税込)
開発/マイクロネット
機種/MSX2/2+

序章は終った。そして今、冒険が始まる。

前作をプロローグに
繰り広げられる麻雀大活劇
ロマンチックアドベンチャー物語。

物語は、前作「麻雀狂時代SPECIAL」での舞台になった、とある町の片隅で行われた麻雀大会から始まる…君は、強豪M・カトーに打ち勝ち、決勝へのチャンスを手にするが、一緒に大会を勝ち抜き応援席で見てくれたはずの、今日子ちゃんがいない!? 今日子ちゃんを救い出すことができるのか…… 雀荘の2人対局麻雀は、前作と同じく7人の女雀士の中から好きな3人をセレクトして、半荘勝負です。もちろん、思考ルーチンは前作以上に強化してあるし、雀卓を囲んだ雰囲気も再現してあって、臨場感たっぷり。強豪連に勝ち抜き、今日子ちゃんを助け出せ!

天九牌 Special
桃源の宴2 女子高生編

好評発売中
機種 MSX2/2+
価格¥3,600(税込)

ウィザードリィロールプレイングゲーム最新作

トレボー戦役 <キャンペーン>

北部編シナリオソース
東部編シナリ
西部編シナリ

ウィザードリィロールプレイングゲームの最新作は、なんと3冊のシナリオブックが入った豪華なボックス版だ！　同一のキャラクターを使って、連続シナリオをプレイするための大キャンペーンゲーム用のシナリオなのだ。そこでタイトルも「トレボー戦役<キャンペーン>」となったわけだ。狂王トレボーが巻き起こした戦乱の中で冒険者が出会う事件の数々！
豪華マスタースクリーンがついて、このボリューム。待たせたかいはあったぞ。

定価 5,800円

サプリメント０２
ノームの黄金を求めて
定価 3,000円

サプリメントの第２弾が、この「ノームの黄金を求めて」だ。今回はノーム族に伝わる黄金伝説を題材に、一人の英雄にまつわる秘話が展開する、というストーリー性にあふれたシナリオが載っている。さらに、お楽しみはひかえている。待望の新モンスター・リストが、コンピュータ版「リルガミンの遺産」を題材にしたシナリオと共に掲載されているのだ。もちろん、人気の高い矢野徹作によるウィザードリィ小説の第２弾も載っているから、安心してほしい。

サプリメント０１
ダロスの盾
定価 3,000円

WIZ-RPGをさらに楽しみたいという人のための設定資料集が、サプリメントだ。タイトルになっている「ダロスの盾」とは、野外における冒険を中心にしたミニ・キャンペーン・シナリオで、ゲームを進めながらドワーフ族の生態も知ることができるという、すぐれたものだ。さらに、このサプリメントは雑誌形式になっていて、小説や世界設定などの読物も満載されている。なかでも注目は安田均の手による一人プレイ・シナリオ「ワードナの帰還」の掲載だ。

ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット
定価 5,200円

テーブルトーク版ウィザードリィを楽しむためには、この基本セットがまず必要だ。文字どおり基本中の基本というわけだ。だが、ルールしか入っていないなんて、ケチなことはしない。箱の中には、「狂王の試練場」「スポンサーはボルタック」「黒き水晶の花嫁」という３本のシナリオが入っていて、ゲームに馴れていない人でも、すぐにでもゲームを始めることができるようになっているのだ。戦闘ボードなどの付録も充実の、買って損をしないお奨め品だ。

表示価格には消費税が別途付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー書籍営業部 TEL(03)486-1977

株式会社アスキー

Hなクイズアドベンチャー

PC88 PC98で噂のシリーズ

遂にMSXに登場！

三千年の歴史を誇る秘密の女子学園。厚いヴェールに閉ざされたその園では、花さえ恥入る美貌うら若き乙女たちが、蝶のごとく舞い遊んでいるという…。しかしそれはあくまでもウワサ、その真実をかいま見た男子は未だかつて存在しないのだ…。全男子の憧れの花園、幾人の青年達がその甘い夢に溺れていったことであろうか…。

しかしその夢は遂に現実へと変わった。三千年の禁を破り、知性と教養に秀れた男子を特別受講生として招き入れるというのだ！今、まさに禁断の門は開かれた。キミはこの学園に単身乗り込み、男の知性と教養と根性、そして偉大さを知らしめるのだ!! いざゆかん『電脳学園』、これぞ男の本懐ナリ!!!

★ゼネプロ通販利用者にはオリジナルステッカープレゼント!!

電脳学園 CYBERNETIC HI-SCHOOL

RAM64K VRAM128K以上 MSX2 MSX2+ 3.5"2DD 2枚組 定価8,800円（税抜き）

©1989 GAINAX

電脳学園Ⅰ CYBERNETIC HI-SCHOOL

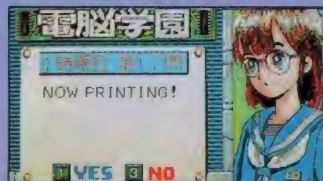
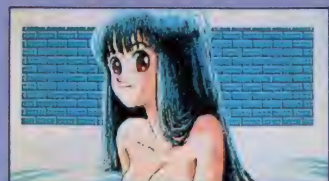
シナリオⅠ

▼AD画面で情報収集&相手の捜索

電脳学園 CYBERNETIC HI-SCHOOL 1.見る 2.話す 3.移動 4.地図 NOW PRINTING!

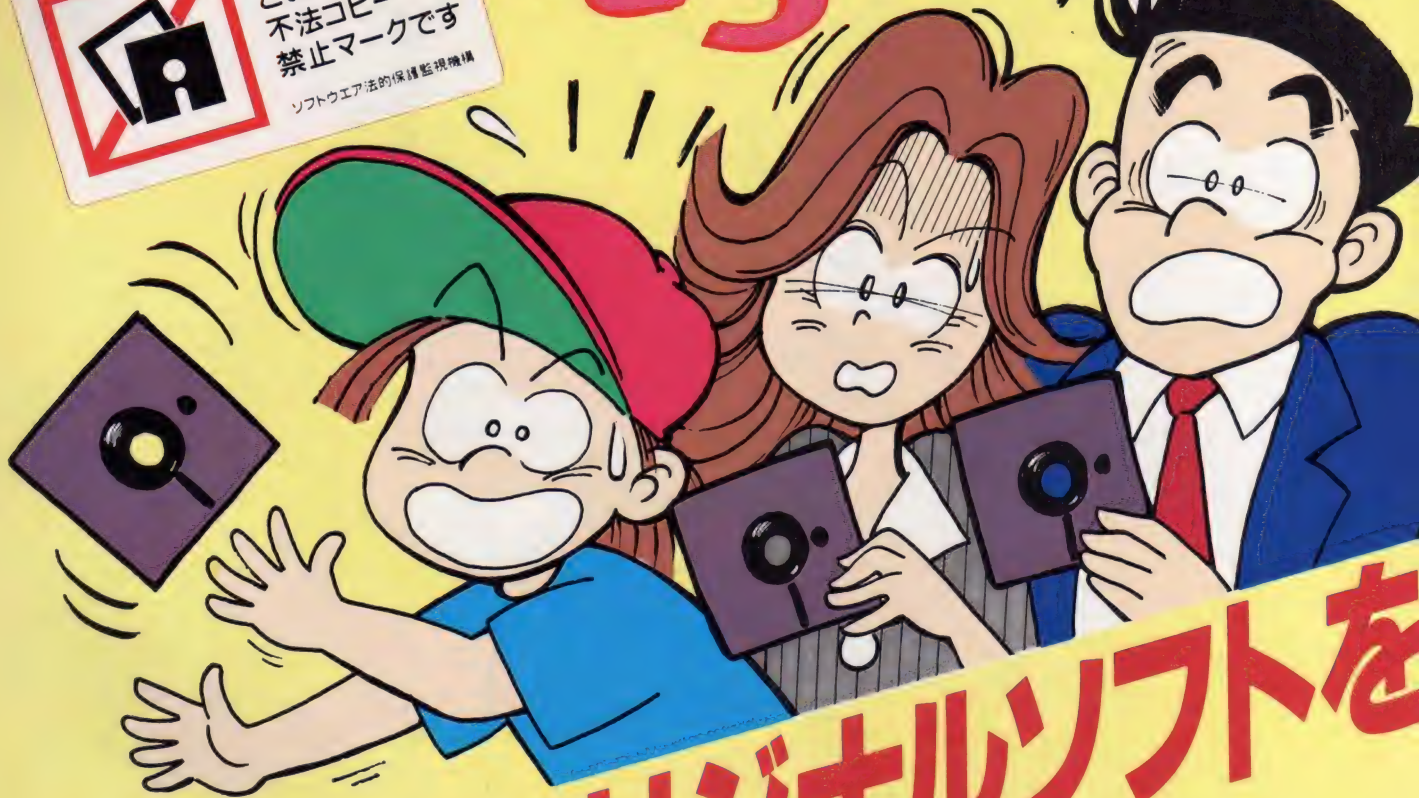
▼SF&オタククイズ600問に挑戦だ！

▼学年選抜の美女3人が相手だ

▼クイズ画面で女の子と対決

▼80%以上正解するとゴホウビが…♥

MSX2 MSX2+ 2DD RAM64K VRAM128K

全国小売店 通信販売 で好評発売中！ ¥8,800（税別）

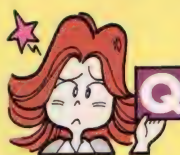
『電脳学園Ⅱハイウエイ・バスター！』『電脳学園Ⅲトップをねらえ！』MSX2／2+バージョン製作中！

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウェア法的保護監視機構
えっ
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
ギョ!
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは? 本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。

ユーザーからのQ&A

Q パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの?

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

Q パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね?

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

Q ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

株アートディンク
株アスキー
有アルシスソフトウェア
株インターコム
株ウィンキーソフト
株ウルフチーム
ヴァルソフト販売株
エー・アイ・ソフト株
有エーシーオー
株エー・エス・ピー
エスエイティーティー株
株エス・シー・アール
株エス・ピー・エス
エデュカ株
株エニックス
株エム・エー・シー
株エルム企画
株オーピックビジネスコンサルタント
株大塚システム研究所
株音研
カナン精機株
株管理工学研究所
株キャリーラボ
クエイザーソフト株
クリスタルソフト株
有呉ソフトウェア工房
グレイト株
イマジニア株
株イメージテクノロジー研究所
株ケーピーエス
ケンテックス株
株ゲームアーツ
株コーパス
株光栄
株工画堂スタジオ
株神津システム設計事務所
株構造システム
コナミ工業株
株コンパイル
株ザイン・ソフト
株シャノアール
株シーアンドシー
株CSK
システムサイト
株システムサコム
株システムセンター
株システムソフト
株システムハウスミルキーウェイ
株新学社
株新企画社
有シンキング・ラビット
有ジーエーエム
株ジャスト
株ジャストシステム
株スキャップトラスト
有スタジオパンサー
日本ワードハーフェクト
生活産業研究所株
株ケーエスピー
株ステラシステム
ストラットフォードコンピュータセンター株
株ズーム
株セガ・エンタープライゼス
株ソフトウィング
株ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ株
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんばら
株ソリマチ情報センター
ダットジャパン株
大学生活協同組合東北事業連合
株ダイナウェア
株チャンピオンソフト
株ツアイト
株ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス株
株テクノソフト
株ティアイエス
テーピーソフト株
デザインオートメーション株
株デジタル・リサーチ・ジャパン
株電波新聞社
有東亜コンピュータープラザ
株クレオ
東證通商株イーストキューブ
有コマキシステム研究所
ダイナミック企画株
徳間書店インターメディア株
株ニデコ
日本アシュトン・テイト株
日本SE株
株日本科学技術研修所
日本クリエイト株
日本コンピュータシステム株
株日本ソフトバンク
株日本テレネット
日本テクスタ株
日本ナレッジ・ボックス株
日本ファルコム株
有ハウテック
株ハドソン
株ハル研究所
株バックス
パーソナルメディア株
バル教育システム有
ヒーズ・ジャパン株
株ビッツー
有ビーピーエス
ビクター音楽産業株
ピーシーエー株
株日立ハイソフト
株ファミリーソフト
有風雅システム
株フェザーインターナショナル
富士ソフトウェア株
株富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
株ブレイングレイ
株ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス株
ボーステック株
株ポーランドジャパン
株ポニーキャニオン
株マイクロキャビン
マイクロソフト株
株マイクロソフトウェア・アソシエイツ
株マイクロネット
マイクロプローズジャパン株
マスターネット株
株まつもと
メガソフト株
株メタテクノ
株モーリン
株ラウンドシステム研究所
株ランドコンピュータ
株リード・レックス
株リギーコーポレーション
株リバーヒルソフト
ロータス株

森本紘章顧問弁護士

〈90.5.1現在〉

5月1日現在、140社 にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
担当　久保田
TEL 03(5276)1648(代表)

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ

ASCII SOFTWARE
キミは学校戦士
まじめなリフィルくん
SUPER STUDENT
おもしろリフィルくん
今、企業戦士
(スーパービジネスマン)の
間で使われているシステム手帳。
その※フォーマットを印刷できるソフトが
この『かんたん手帳リフィルくん』だ。
リフィルくんにはビジネスで使うような実用的
なものから、思わず学校で遊んでしまいたくな
るような楽しいものまで実に64種のフォーマッ
トが用意されている。さらにマーク機能により
データベースソフトとしても使える。
※フォーマット……構成、書式、形態
MSX はアスキーの商標です。

MSX
400
夢をのせて400万台。

MSXで話ができる。

好評発売中

［エムエスエックス ターム］

MSX-TERM

価格12,800円（送料1,000円）

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。電話帳ファイルによるBBSへのオートログインや画面から消えてしまった文字を再表示させるバックスクロールモード、文書を編集するエディタなどの強力な機能を備え、快適なパソコン通信を可能にします。

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能：通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利なマクロ実行機能：MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信：XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種：MSX2、MSX2+　対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
メディア：3.5-1DD（2DDのディスク装置でも読み書き可能）
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

好評発売中

［ハードディスク インターフェイス］20MB、40MBハードディスクに対応

MSX HD Interface

価格30,000円（送料サービス）

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア（HD）をサポート。MSX2、MSX2+ 対応

MSXでハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS（パブリック・ドメイン・ソフトウェア）を大量に保存しておくのに便利です。

▶ HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部（TEL.03-486-7114）までお願いいたします。

対応機種：国内製品8社22機種のハードディスク（20MB、40MB）で動作しますので、お問い合わせ下さい。

好評発売中

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート［ニホンゴ エムエスエックス ドス2］

日本語MSX-DOS2

■日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵　価格34,800円（送料1,000円）●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式 MSX2、MSX2+
■日本語MSX-DOS2　価格24,800円（送料1,000円）●ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載のMSX2専用
▶対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS 805/128、YIS 805/256）

新PDTシリーズも好評発売中（MSX-DOS2専用）

MSX-DOS2 TOOLS
［エムエスエックス ドス2 ツールズ］
価格14,800円（送料1,000円）

MSX-S BUG2
［エムエスエックス エス バグ2］
価格19,800円（送料1,000円）

MSX-C Ver.1.2
［エムエスエックス シー バージョン.1.2］
価格19,800円（送料1,000円）

●このページの表示価格には、消費税は含まれておりません。

■カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

MSXゲーム徹底解析

この季節、あんまり気持ちいいんでついウトウトしちゃうよね。ウトウトウトウトウトウト……、ヒェー、もうこんな時間。早く家に帰らないと、終電なくなるよー。

●三國志Ⅱ ……………………46
●SDスナッチャー ………50
●BURAI上巻 ……………54
●ロードス島戦記 …………58

三國志Ⅱ

3世紀前後の中国を舞台に繰り広げられる、各国の戦い。はたしてどの国が中国を統一するのか。前作よりも一段とパワーアップして登場した『三國志Ⅱ』の世界がここに広がるのだ。覇者を目指してさまざまな外交、内政、計略を行なっていくキミの手腕にすべてがかかっている。

■光栄　MSX2　1万4800円［税別］　2DD/ROM

⬆6つのシナリオがあり、それぞれ時代設定が違う。好きな時代からプレーできるぞ。

中国統一を目指して戦うのだ

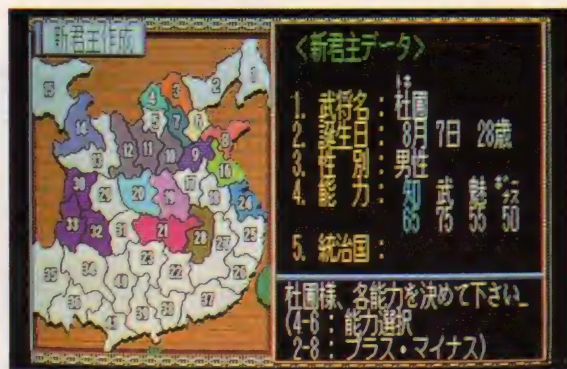
この原稿を書いているときに、光栄の金丸さんから電話がかかってきた。「MSX版の三國志Ⅱでも、PC-8801版と同じように、オリジナルの新君主でプレーできるんですよ。そのことをぜひ記事にしてください」という内容の電話だったのだ。

ヒェー、これはタイムリーな情報。じつをいうと、このサンプルをもらったときに、PC-8801版にはあったオリジナル新君主作成機能が、MSX版にはないと聞かされていたのだ。いやはや、なんだかのっけからウレシイ情報じゃあーりませんか、ねー。

じゃ、どうすればオリジナルの新君主でプレーできるかという、とっておきのウラ技(?)をここで紹介しておこう。まず6つあるシナリオのうち、どのシナリオでプレーするかということを選ぶと、そのあと君主を選択する画面になるよね。このときにCAPSキーとかなキーを押しておいて、ひらがなで〝しんくんしゅ〟と打ち込むのだ。そうすると、新君主のデータ入力画面になる。そこで名前をつけたり、データをいろいろと聞いてくるから、それに答えていけば新君主でプレー可能になるぞ。

また、そのデータをもとに新君主の各能力値が決まってくるのだ。それにプラスアルファのボーナスポイントが50あるから、どういう配分にするか、いろいろくふうできそうだね。

曹操や劉備で統一を目指すのもいいけど、自分だけのオリジナル君主だと、もっと感情移入できて、どっぷりとプレーに熱中できること間違いなし。ゲーム上とはいえ、自分の分身ともいえる人物がいきなり3世紀の中国に出現して、歴史上の人物といっしょに戦う姿は、けっこう燃えるモノがあるぞ。

⬆この画面で〝しんくんしゅ〟と入力すると、新君主でプレーできるようになる。

⬆新君主を選択すると、この画面が出てくる。ここでデータを入力する。

計略をうまく使いこなそう

　プレーを始めたら、まず内政に力を入れてやる必要がある。これは、光栄のほかの歴史シミュレーションでもいえることなんだけど、よーするに富国強兵を基本路線としてゲームを進めていくというわけだ。やはり、開発や治水など国の骨格となる事業をちゃんと行なっていかなくちゃいけない。このとき必要なのが、これらのコマンドを実行する武将たちだ。

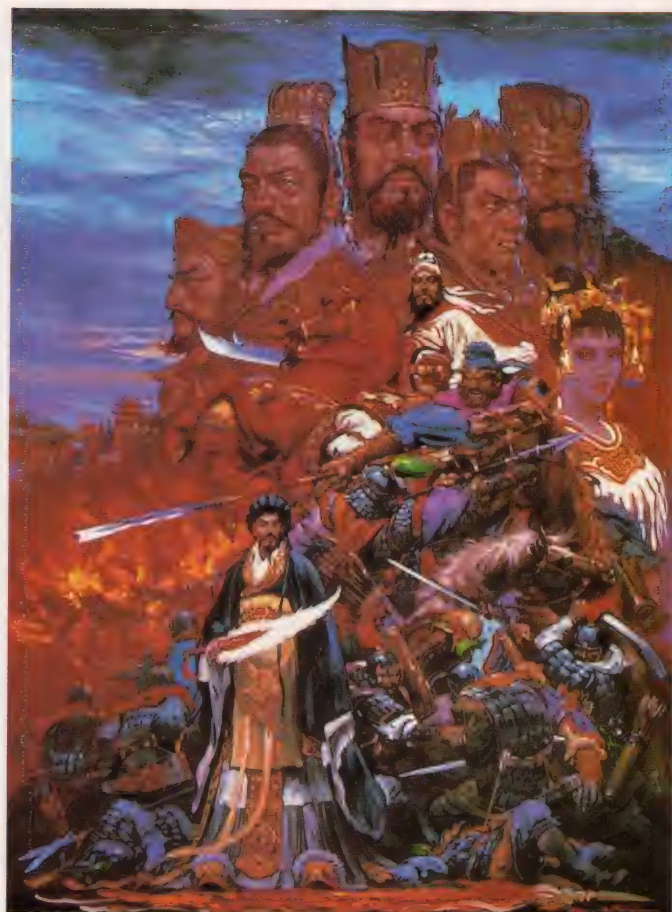
　ある程度武将がいる国でプレーしたときは、それほど不便は感じないとは思うけど、たとえば新君主でプレーした場合は、武将が少ないので苦労するだろう。もちろん、有能な武将を数多く抱えている君主のほうが有利なのはいうまでもないね。とにかく、開発などさまざまなコマンドを実行させるためにも、武将たちを多く抱える必要があるのだ。

　そこで武将を確保するために考えられるのは、在野を探索して見つけるケースと他国の武将を引き抜くケースだ。後者の場合は、もちろん忠誠度の低い武将に狙いを定めて行なったほうが成功率が高い。三顧の礼で迎えにいったり、金や名馬でつる方法があるが、相手によって有効な方法が違うので、どれが一番効果があるということは言い切れない。

　また、外交も大事なのだ。同盟国があると、戦争の際に援軍を要請できるなどの利点がある。先々の戦略を見極めた上で、どの国と友好関係を保っていくかというのは、重要なポイントだろう。自分自身が立てた戦略がピッタリと決まって、予想どおりの展開になったときは、やっぱりいい気分になるのだ。それだけで、満足する部分もあるよね。

　そして、いままで挙げてきた点に多くかかわってくるのが〝計略〟コマンドなのだ。敵国の武将を戦争の際に寝返らせて自分の軍勢にしたり、謀反を起こさせるように仕向けたりとフルに活用していけば、自国にとても有利に展開していくはずだ。下に計略の種類をまとめてみたので、ぜひ計略の達人になってほしい。

⬆このように、活発に外交活動が行なわれているのだ。自国に有利になるように、積極的に外交や計略を行なっていこう。

⬆げっ、いなごの被害が広がっているようすだ。グロテスクだなー。でも、いなごの佃煮ってあるんだよね、一度も食べたことないけど。これ見たら食えないね。

計略コマンド一覧表だ!

埋伏の毒　ほかの国に、在野武将としてスパイを送り込んでおくこと。その国で登用してもらい、いざ戦争を仕掛けたとき、こちら側に寝返らせてしまおうというのだ。ただ、潜入させる武将の忠誠度が高くないと、反対に敵に寝返ってしまうこともあるので要注意なのだ。

二虎競食　ほかの国どうし、戦争させるように仕向ける計略だ。戦略上じゃまな国がある場合、この計略を利用して、お互いの敵対心を高くするのだ。そして戦争が起こったら、こっち高みの見物となる。ま、よその国を利用して敵の国力を弱めることなのだ。

駆虎呑狼　ほかの国の太守に謀反を起こさせるように仕向けてやるものだ。〝くこどんろう〟と読む。これが成功するとその太守は機会をうかがって謀反を起こし、その国で独立して君主になる。こちらの使者の魅力や太守の忠誠度によって、成功するかどうかが決まる。

敵中作敵　もともといる敵国の武将を、自分の国の協力者にしてしまうことだ。この計略が成功すると、戦争を仕掛けたときに、確実にこちら側に寝返らせることができるのだ。敵の中に敵を作るってことだから、簡単にいえば敵の敵はやっぱり味方っていうところか。

偽書疑心　字面を見るとだいたいどんな内容かわかると思うけど、これは偽りの手紙を敵の武将に送りつけ、君主に対する忠誠心を下げる計略だ。人間って一度疑い始めると、けっこうささいなことでも気になったりするものだ。ま、そーいった類のモノといえるだろう。

各シナリオの初期設定なのだ

シナリオ1　189年
董卓洛陽を騒がし群星起つ

　ここで、6つあるシナリオの内容と国の初期設定を紹介していくことにしよう。とくにシナリオ1は、選択できる全部の君主の能力値を下に示したので参考にしてほしい。

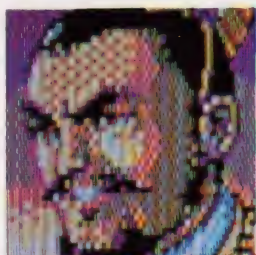
　先月号のNEW SOFTでも紹介したように、プレーするときに史実モードと仮想モードというふたつのモードが選択できるようになっている。その違いは、史実モードが各武将の性格などが史実に基づいて設定してあるのに対して、仮想モードは史実に関係なく設定されるのだ。展開の予測がつきにくいだけに、仮想モードのほうが難しいぞ。

　では、まずシナリオ1の時代背景と、ゲームの初期設定をお話ししよう。選べる君主は、前のページで紹介したように、オリジナルの新君主を含めて全部で12人となっている。

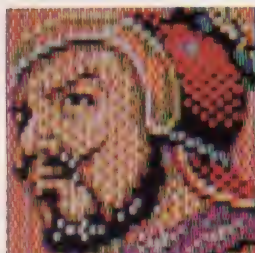
　後漢の霊帝時代、宮廷内はさまざまな権力闘争がうずまいていた。それに乗じて、張角が反乱を起こしたのだ。これが黄巾の乱である。やがて黄巾の乱は鎮圧されたが、宮廷内ではいっこうに懲りずに権力闘争に明け暮れ、その対立はますます深まっていったのだ。このとき、董卓は若い帝を連れて洛陽に入城していった。呂布を味方にして権力を手中にすることに成功したのだ。それに対して、各国は董卓打倒にいっせいに立ち上がったのだった。

シナリオ2　194年
群雄割拠し盛んに覇を競う

　董卓が呂布に殺害され、ますます混沌とした状態になっている。誰もが天下統一を狙い、あちらこちらで戦いが起こったのだった。いずれの国の勢力も伯仲しており、小国の乱立時代といえる。

　シナリオ2も1と同じように、選べる君主は新君主を含めて12人なのだ。領国が多い君主でも3ヵ国だから、ここでも小国乱立がわかるね。

曹操	
知力	95
武力	91
魅力	95

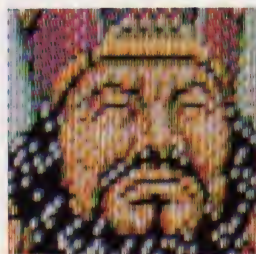
劉備	
知力	85
武力	70
魅力	99

孫堅	
知力	87
武力	90
魅力	89

袁紹	
知力	70
武力	81
魅力	70

袁術	
知力	69
武力	80
魅力	50

馬騰	
知力	54
武力	95
魅力	87

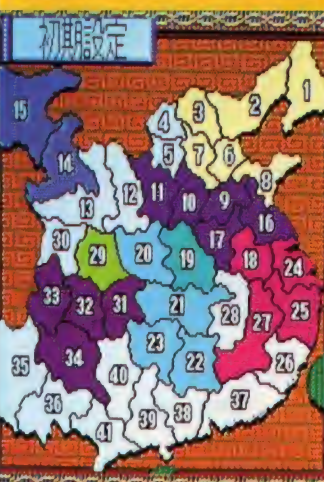
劉焉	
知力	85
武力	45
魅力	90

劉表	
知力	74
武力	73
魅力	68

董卓	
知力	55
武力	90
魅力	44

公孫瓚	
知力	70
武力	75
魅力	72

陶謙	
知力	62
武力	51
魅力	78

シナリオ3　201年

劉備荊州に潜み髀肉を嘆ず

袁紹や孫権、劉表などがしだいに力を持ってきたが、曹操が呂布を破って中央部に大きな勢力を持つことになるのだ。やがて、曹操と袁紹が一戦交えることになるのは時間の問題だった。

シナリオ2と比べてわかるように、だんだんと君主の淘汰が行なわれてきていて、選択できるのは新君主を含めて9人だ。

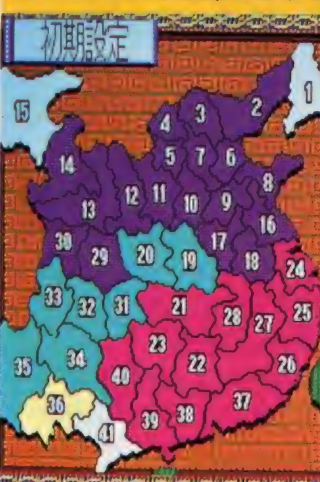
シナリオ4　208年

曹操華北を制し天下を望む

曹操が華北を完全に制圧したことで、天下統一への野望がだんだん現実のものとなりつつある。やがて、曹操は南下を始めるのだ。そこで劉備と孫権が同盟を結び、曹操に対抗しようとする。これが有名な赤壁の戦いとなるのだった。

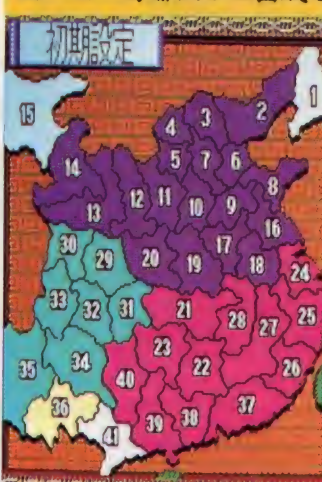
このシナリオでは、曹操の領国は13ヵ国。ほかの君主が多くて4、5ヵ国なのに比べると、すごいね。

シナリオ5　215年

天下三分し関羽荊州を守る

赤壁の戦いのあと、荊州の帰属をめぐって劉備と孫権との間が波乱含みになってきている。おたがいに、自分の手に入れようとしているのだ

曹操は2から18、29、30の計19国、劉備が19、20、31から35の計7国、孫権が21から28、37から40の計12国、孟獲が36の1国を領土としている。ほぼ、三国に集約されつつある時期だといえるだろう。

シナリオ6　220年

魏・呉・蜀鼎立し三國成る

蜀が劉備によって建国されて、ここに魏・呉・蜀の三国が覇を競うことになっていく。シナリオ5と大きな違いはないが、曹操が死亡し曹丕があとを継いだ。

ゲームの初期設定では、曹丕が2から14、16から20までの計18国、劉備は29から35までの計7国、孫権は21から28、37から40の計12国、孟獲が36の1国を領国にしている。

ジャン本田の 映画も大好き！ あれ!?

映画『三国志』、公開せまる

窓を開けると、心地よい風が部屋を吹き抜けていき、もう初夏の気分になりますね。こんにちは、千倉真理です。今月の〝映画も大好き！〟はMSXゲーム徹底解析に出張してきました……。

ハハハハハ、うそです。千倉さんゴメンナサーイ。その代わりにせん越ながら私、フランス帰りのジャン本田が映画『三国志』を紹介していくことにするのだ。と、急にデスマス調じゃなくなったけど、こっちのほうが違和感ないからこうするぞ。

さっそく映画の紹介をしよう。昔から中国政府は『水滸伝』、『西遊記』、『紅楼夢』、『三国志』の4つの古典は、海外で映画化は許可しないといっていたそうだ。そして、この4つの古典を中国みずからの手で映画化することになったという。その第一弾がこの三国志。なんと構想から完成まで8年6ヵ月かかったという大作なのだ。

映画は第1部と第2部に分かれていて、今回公開されるのは第1部。これは桃園の誓いから赤壁の戦いまでが描かれている。赤壁の戦いといえば、曹操が南下していき、長江をはさんで呉・荊州同盟軍の戦いだよね。その間、関羽や劉備、孫権、曹操などゲームでおなじみの人物がスクリーンの中で大活躍するのだ。

全国の東宝洋画系劇場で、5月下旬以降ロードショー公開予定。

⬆こーゆーの見ると、中国ってホント広いなーって気がする。

➡壮大な歴史ロマンを感じさせてくれる作品。企画から完成まで8年6ヵ月もかかったそうだ。

2等身のギリアンにファンは急増中!?

SDスナッチャー

サイバーパンクアドベンチャー『スナッチャー』のキャラクターたちが、スーパーデフォルメされて活躍する『SDスナッチャー』。コミカルなキャラクターたちがシリアスにストーリーを進めていくミスマッチ感覚が、新鮮なRPGなのだ。今月は、センタープラザまでの捜査を紹介しよう。

■コナミ MSX2 9800円[税別](2DD、SCCカートリッジ付き)

1991年、モスクワのチェルノートン研究所で開発中の細菌兵器〝ルシファーα〟が大気中に漏れ、世界中の約半数が死滅するという大惨事(バイオハザード)が起こった。それから50年後。人間をひそかに殺害し、本人にすり替わる(スナッチ)ことで、人間社会に浸透していく謎のバイオノイド、スナッチャーの出現によって人類は恐怖のどん底にたたき落とされたのである。この事態を憂慮した、ネオ・コウベ・シティーではスナッチャーを専門に追跡、処理する特殊警察官を設立。JUNKER(ジャンカー:屑鉄処理人)の誕生である……。

登場人物は前作とほとんど同じ。主人公は過去を失った男、ギリアン・シード。物語は、このギリアンがジャンカーに配属となった日から始まるのだ。本部に入ると、最初にオペレーターのミカ・スレイトンに会える。自分がJUNKERに配属されたことを告げると、彼女は局長が待っていると教えてくれる。前作では大人っぽい雰囲気だった彼女も、SD化されてとってもカワイイ女の子になってしまったなあ。奥の部屋には、JUNKERの局長であるベンソン・カニンガムがいる。任務の説明をしたあと、500ドルを支給してくれる。

また、武器の開発を行なうメカニック・ルーム、ギリアンの医療関係をサポートするクリニック・ルームにも顔を出しておくことだ。ハリーはブラスターと相棒のプチ・メタルを、ジェミーからは疲労回復剤をもらえるはずだ。

▲捜査の指令や武器、アイテムの購入は、ここJUNKER本部でしかできないのだ。

JUNKER

人間を装い、着実にその勢力を伸ばしているスナッチャー。彼らに対抗するため、ネオ・コウベ・シティーが作り出したのが対スナッチャー用特殊警察、通称JUNKER(ジャンカー:屑鉄処理人)だ。本部の構成は、指揮系のリーダーである〝ヘッド〟と、メカニック・オペレーター・クリニック部門を担当する〝スタッフ〟、現場で捜査を行なう〝ランナー〟の4つにわかれている。少数精鋭なのだ。

▲オモチャみたいな相棒のプチ・メタル。戦闘時のサポートをしてくれるはずだ。

本部

RUNNER

JUNKERの中で一番危険な現場の実捜査を行なう捜査官、それがランナーだ。ランナーにはそれぞれ1台、捜査や戦闘をサポートするナビゲーターが支給されている。危険な仕事だが、一番重要なセクションである。

ギリアン・シード

本編の主人公。1939年、シベリアでコールドスリープ中のところを発見、保護される。長いコールドスリープのため、過去の記憶を一切覚えていない。ただ、どうやらスナッチャーと何らかの関係があることは確かなようである。

ジャン・ジャック・ギブスン

ギリアンの先輩にあたるランナー。登場してすぐに死んでしまうのは、悲しい。

HEAD

ベンソン・カニンガム

JUNKERの指揮を取り仕切る、いわばジャンカー本部の頭脳体。捜査の指令はすべてこの局長が与えてくれる。ただ、その正体は……。

MECHANIC

ジェフリー・トネガワ

ハリーの助手。前作には登場しなかった新キャラだ。物語の終盤で活躍する。

ハリー・ベンソン

JUNKER のメカニックマン。ランナーの武器、兵器を開発した天才。そうは見えないけど。

JUNKER本部にはランナーの捜査をサポートするスタッフが常備勤務している。なかでも武器やアイテムを開発するメカニック・ルームと、ランナーの体力回復を行なうクリニック・ルームは何度も世話になるぞ。

OPERATOR

ミカ・スレイトン

JUNKER本部の受付兼オペレーター。日本系とユダヤ系のハーフ。前作よりかわいくなった。

CLINIC

ジェミー・シード

ギリアンの妻。ギリアンと同じく記憶喪失で、2年前より別居中。前作より好意的かな?

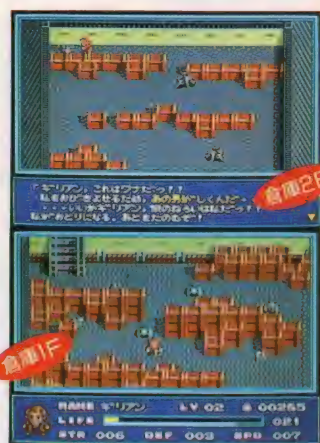
ロビン

ランナー専用の医務ロボット。体力を回復してくれるだけでなく、アイテムの販売もする。

初仕事の17桟橋。じつは敵のワナだ！

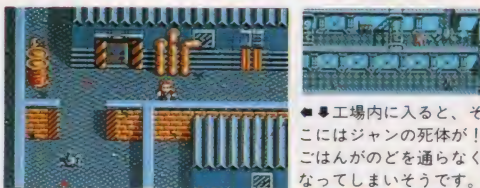
クリニック・ルームに行くと、なんとギリアンの妻であるジェミーがいる。話を聞けば、ギリアンが心配だから無理をいってここに来ているのだと言う。ジェミーがそんなにギリアンのことを思っていたなんて、いやいやウレシイじゃないですか。しかし、そんないいムードも局長の呼び出しでパーになってしまった。どうやら事件が起きたようなのだ。局長から話を聞いたところ、中埠頭の17桟橋でスナッチャーを見かけたという匿名のタレコミが入ったらしい。同僚のジャンと一緒に、トライサイクルで現場に向かおう。

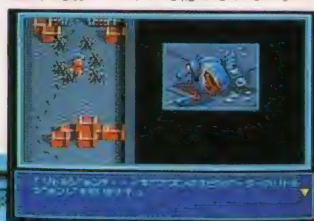
現場に着いたギリアンたちは、ふた手にわかれて捜査を開始することにした。案の定、倉庫内はスナッチャーの手下である敵クリーチャーがウヨウヨ。1階の敵はそれほど強くないので、サクサクと倒してしまおう。しかし、敵を倒しながら2階に進んで行った先には、なんと時限爆弾が！　しまった、敵のワナだったのか！　さあどうしよう？

⬆第一倉庫を捜査するギリアン。緊急のときには2階の窓から飛び降りる勇気も必要かも、とか言ってみたりして。

⬆倉庫の1階にいる敵は最初のギリアンでも比較的簡単に倒せるはず。1階の敵をすべて倒すと2ランクアップするので、きちんとギリアンを鍛えてあげるように。

工場跡に閉じ込められたギブスンを捜し出せ！

間一髪で倉庫を脱出できたギリアン。しかし、心配なのは第2倉庫に入ったジャンだ。そういえば、「私をおびきよせるためにあいつが仕組んだワナだ」とギブスンは最後の連絡のときに言っていた。ランナー生活の長いギブスンのことだ、スナッチャーにも恨まれているに違いない。このままではギブスンの命が危ない！　第2倉庫の中の地雷をギリアンの足跡をたよりに避けながら進んで行くと、ギブスンのナビゲーターであるリトル・ジョンが6体のクリーチャーに囲まれていた。リトル・ジョンから話を聞くと、ジャンは男を追ってこの先の工場内に向かったらしい。どうやらジャンはケガをしているようだ。

迷路のような工場内を探索しているうち、突然壁の向こう側から言い争っている声が。「QUEEN病院ではうかつだったが、今度こそ確実に殺してやる！」そして銃声。すぐにかけつけたギリアンだったが、時すでに遅し、ジャンは殺されたあとだった。スナッチャーめ、許せない！

⬅⬇工場内に入ると、そこにはジャンの死体が！ごはんがのどを通らなくなってしまいそうです。

⬇ジャンの相棒であるリトル・ジョンの無残な姿。ショックを隠しきれない。

ジャンの家に手がかりを探しに行こう

ジャンを殺したスナッチャーを取り逃がしたギリアン。自分がもっと早く現場にたどり着いていればと後悔するギリアンであったが、悲しんでばかりはいられない。死んだジャンのそばにいた大男を捜さなければならないし、スナッチャーについて調べたジャンの情報も入手しなければならないのだ。

また心配なのは、家にいるはずのジャンの娘であるカトリーヌに連絡が通じないことだ。ジャンの家に行ってカトリーヌの様子とジャンが残した手がかりを探しに行こう。意外な事実がわかるかも。

⬆ジャンの家の前に行くと、以前はいなかったはずの敵がうろついている。

ここがジャンの部屋。メモや日記からスナッチャーの手がかりが得られるかもしれないぞ。"アウターヘブン"、"ナポレオン"の意味は？

カトリーヌ・ギブスン

ジャンのひとり娘。少女モデルをやっているのでスタイルは抜群らしい。気丈でかわいい女の子だ。

スナッチャーに占領された頽廃(たいはい)の街

センタープラザ

ジャンの家を捜索してわかったのだが、ジャンは前々からスナッチャーの生態に関して調べていたようだ。また、〝アウターヘブン〟の〝ナポレオン〟というタレコミ屋を使って数々の情報を仕入れていたらしい。本部で調べれば、〝アウターヘブン〟はセンタープラザにあるショーパブだということがわかるはず。ここで第一にやらなければならないのは、ナポレオンを捜し出し、ジャンについての話を聞くことだ。街の中央はクリーチャーに占領されているため、捜査を進めるうえで敵との戦闘は避けられないぞ。

⬆トライサイクルに乗ってセンタープラザへ向かうギリアン。街を占領している敵のクリーチャーはかなり強い。

アウターヘブン

〝アウターヘブン〟は各界のVIPや有名人に人気のパブだ。業界でも、情報交換に最適な場所として知られている。お酒を飲めないはずのジャンがなぜここによく出入りしていたのか、気になるところだろう。そう、ジャンはこの店でナポレオンと情報交換を行なっていたのだ。ということは、ここにナポレオンがいる可能性が一番高いはず。しかし忘れちゃいけないのが、アウターヘブンは完全会員制のお店だってことだ。ギリアンのような一般人は、コネがないかぎり入れない場所なのだ。では、どうすれば中に入れてもらえるんだろうか。ここで、ヒントをひとつ。ここの店の主人は、酒場のシエロの主人とは仲がいいらしい。ここはいっそ、シエロの主人に頼んで紹介状を書いてもらうのが、一番手っとり早い方法なんじゃないかな。まあ入れたとしても、今度は誰がナポレオンなのかを自分で捜さなくてはならないから、何度も足を運んで情報収集をしなければならないのだ。

➡店内は一転してアダルトなムード。ステージで踊っているダンサーがカワイイ。

⬆紹介状がないと、アウターヘブンの中には入れてもらえない。なんてこった!

ジャンが使っていたタレコミ屋。中国系の人物だということしかわかっていないが、彼の情報は確かなものがある。

映画館

センタープラザの北東には、映画館がある。時代設定がさすがに未来の世界らしく、映画はすべて3D映画になっているそうだ。映画のタイトルは『リメイク・オブ・コジラ』。なんか聞いたことがあるようなタイトルだけど、いつの時代でもリメイクものは不滅なんでしょうかね。マヌケな格好をしたコジラが火(放射能)を吐く姿が妙にカワイイ。ただし、この映画を観るには3Dメガネが必要だ。3Dメガネを持ってないと、入場料を払っただけ損をするぞ。そのうえ、かんじんの3Dメガネも売り切れ。前売券を売っているジョイディビジョンでも品切れだし、どこで手に入れればいいんでしょ。

⬆映画館に行くには、敵クリーチャーがうろついている地帯を通らなければならない。

⬆うわー、すごい人だかり。「リメイク・オブ・コジラ」の内容は見てからのお楽しみ。

ゲームセンター　ZONE1

繁華街にゲームセンターがあるのは、当然だ。しかし、なぜもぐら叩き(ここではスナッチャー叩きだが)みたいな古くさいゲームがここにあるのでしょーか？　ここにあるスナッチャー叩きでハイスコアを出すと、さまざまな景品がもらえるようになっているので、キミもハイスコアを目指そう。じつは、スナッチャー叩きはストーリーを進めるうえで重要なカギを握っているのだ。なぜかというと、ここの景品は店で売っていないような貴重なアイテムばかり。そしてウワサによると、ここの景品のほとんどは盗品らしい。つまり、重要なアイテムが、ここに景品として流れている可能性があるわけだ。

⬅ハイスコアが記録されるので、はまるかも。

スナッチャー叩きだ！

シエロ

アウターヘブンにお酒を卸している酒屋だ。ここの主人はスペイン語しか話さないので、スペイン語を知らないギリアンとは話が通じない。世界言語翻訳拡張ディスクがあれば話が通じるのだが……。

ジョイ・ディビジョン

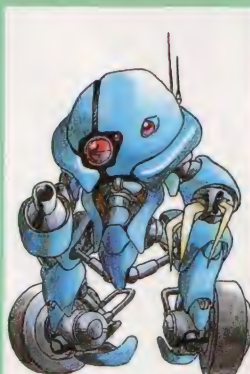
ネオ・コウベ・シティーのあちこちにある雑貨屋だ。日常品からジャンカーしか使わないような闇の品物まで、幅広い品ぞろえがこの店の自慢。少々物価が高いのを我慢すれば、武器の弾の補充もできてしまう。

最小限の被害で敵を倒すには？ SDスナッチャーバトルテクニック!!

ギリアンが戦う相手は、スナッチャーの手下であるメタル・クリーチャー(通称クリーチャー)だ。戦闘シーンでは敵クリーチャーのどの部分を狙うかが指定できるようになっているので、クリーチャーの種類によって戦略を考えなくてはならない。倒すのに手間取っていると、勝手に自爆してしまうなんてことも。

メタル・クリーチャーはココを狙え!

武器
ここを破壊すれば、敵は一切の攻撃ができなくなる。ただ、武器が使えなくなると自爆する敵もいるので、壊さない程度にダメージを与えて攻撃力を下げるという戦法も必要だ。

ボディー
戦闘の目的は敵の機能を停止させることであって、自爆させることではない。その見極めが、敵のライフゲージだ。自爆させずに敵を倒したいときは、この部分を狙えばいい。

アンテナ
ここから電波をだし、仲間のメタル・クリーチャーを集める。ここを壊せば敵は増えることがない。チャフが有効だ。

アイ・モジュール
プレーヤーを確認する能力。この性能が高いほど、敵の命中率は高くなる。逆に、壊せば敵の攻撃は当たらなくなる。

駆動部
敵のスピード、プレーヤー側からの攻撃の回避率に関係する。動きの速い相手を倒すなら、ここを破壊することだ。

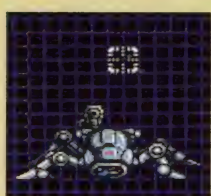
序盤に登場する敵データを紹介!

インセクター

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
003	002	004	004

敵クリーチャーのなかで一番弱いメカ。弱いギリアンでも、楽に倒せる。

デジット・ロック

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
005	003	006	006

命中率を下げるために最初はアイ・モジュールを、次に胴体を狙って倒そう。

ランニング・アキューム

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
010	002	008	014

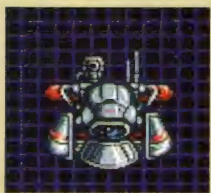
仲間を呼ぶやっかいな敵なので、アンテナを第一に壊すこと。手ごわいぞ。

ヒット・オン・ザ・フライ

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
006	004	016	014

空中を移動するメカ。動きがす速いのが特徴だ。丸い胴体を集中攻撃しろ。

フュネラル・マスター

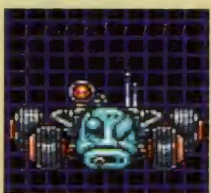
攻撃力	防御力	スピード	正確さ
012	006	015	014

動きは遅いのだが、特殊な装甲のため、武器によって攻撃効率が悪くなる。

ホロリス・ホイール

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
013	006	014	012

攻撃力が高いうえに装甲もあるいやな敵だ。実弾タイプの武器が有効だ。

オプト・クラウン

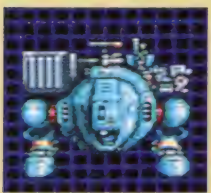
攻撃力	防御力	スピード	正確さ
018	005	016	017

タイヤで移動するため、こまかい動きができない。攻撃範囲の広い武器で。

ライト・クリスタル

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
019	006	020	021

鏡面装甲されたボディーのおかげで、レーザータイプの武器がききにくい。

アーミーベア

攻撃力	防御力	スピード	正確さ
040	011	024	016

スナッチャーが護身用に使っているほど、その強さは圧倒的。爆弾が有効。

敵のタイプを見て戦法を変えろ!

動きの速い敵には

⬆まず、敵の駆動部がどこかを探すこと。見つけたら……。

⬆敵を追いつめながらひたすら駆動部を集中攻撃しよう。

⬆駆動部を破壊したら相手はもう動けない。これで安心だ。

仲間を呼ぶ敵には

⬆アンテナから電波を出して仲間を呼ぶ敵は、ごくわずか。

⬆ようするにアンテナを壊せば、敵は仲間を呼べなくなる。

⬆チャフで妨害するのもひとつの手ではあるけどね。

八玉の勇士がそろったところで第2部突入!

BURAI
上巻

先月号ではBURAI上巻の第1部、選ばれた勇士それぞれの章を紹介した。今月はいよいよ第2部、ソルテガの港に集結した8人の勇士がザイアス大陸で繰り広げる冒険を徹底解析していこう。気合を入れてがんばろうぅっ!

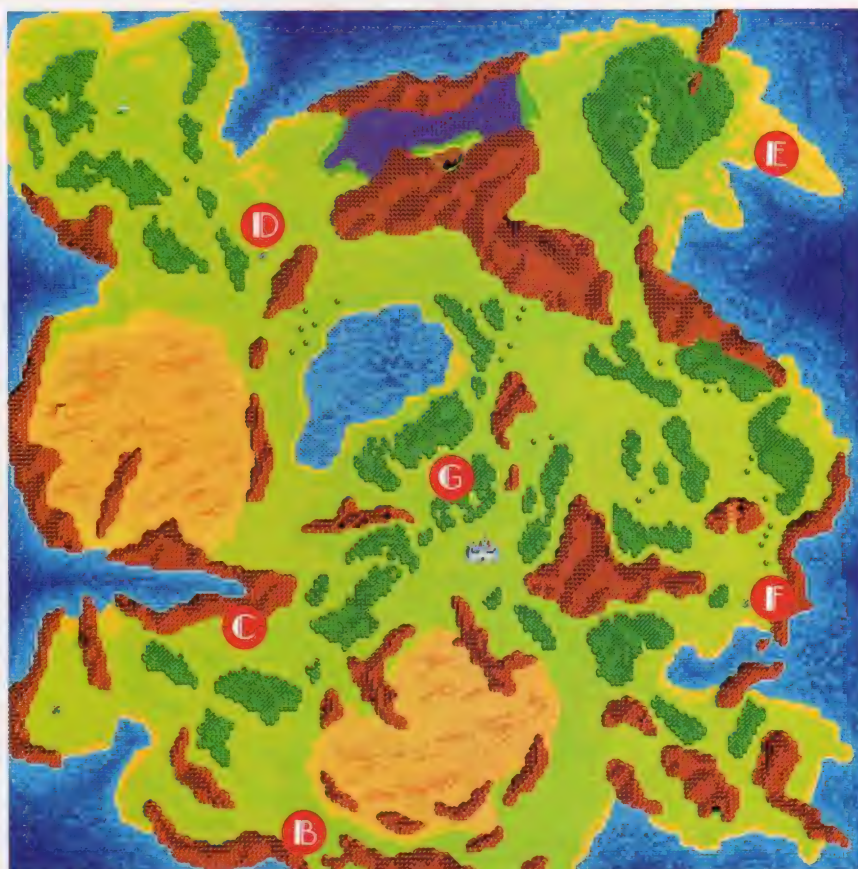
■リバーヒルソフト　MSX2　8800円[税別](2DD)

さあ、いよいよ第2部に突入だ！　第2部のオープニングはちょっと長めだが、なかなか盛り上がるのでコーヒーでも飲みながら見てくれたまえ。

ソルテガの港にある小屋へ、ひとり、またひとりと勇士が集まってくる。お互い知らない者どうしではあるが、第1部のそれぞれのエンディングを見ればわかるように、何かしら人間関係が絡みあっている。そのおかげでリリアンはリサという偽名を使ってみたりクークはロマールをおじいちゃんだと思ってみたりと、とにかく今後が楽しみだね。

それぞれのキャラクターのパラメーター、装備品、アイテムなどは、第1部のものをそのまま引き継いでいる。つまり、第1部でちょっとでも強くしておくとおトクってわけ。話の先を急ぎすぎて、キャラクターにあまりかまってあげなかった人は……ま、ここから育てればいいのだから心配することはない。

まずは右にあるザイアス大陸のマップを見てくれ。第2部のスタート地点からもっとも近いのはガンマの町だ。まずはここに行って準備をしよう。今まで行ったことのある町よりずっと広いし、初めて見るようなアイテムや装備品がたくさんある。プレーヤーによって所持金にも差があるので、何を優先して買うか、よく計画を立てよう。

⬆おおっ、やっと8人がそろったぞ！　これから本編がスタートするといってもいいだろう。人間関係にも注目したい。

ザイアス大陸

- Ⓐガンマの町
- Ⓑゴメスの村
- Ⓒゾーンの町
- Ⓓポインタの町
- Ⓔシャイダの町
- Ⓕガロガの町
- Ⓖキプロス城

武器と防具はキャラクターに合ったものを選びだすのだ!!

武器				防具			
名前	値段	攻撃力	あなたにぴったり	名前	値段	防御力	あなたにぴったり
ギャラクシーソード	2000G	24	ハヤテ	シャーク・アーマー	1000G	8	ハヤテ
爆打棒	1000G	16	左京	ブロック・プレート	600G	6	左京
鳳皇ヌンチャク	1500G	24	左京	マーメイド・アーマー	900G	8	リリアン
ニードル・ナイフ	800G	16	リリアン	神雷不破鎧	1800G	12	ゴンザ
ブレイカー・クラブ	700G	16	ゴンザ	セラミ・プレート	600G	6	クーク
錫杖	800G	4	クーク	舞鶴鎧	750G	6	ロマール
レイピア・ホーネット	800G	16	ロマール	プリンス・メイル	1400G	10	ゴンザ、マイマイ
レイピア・サンダー	1600G	24	ロマール	ファイター・メイル	1700G	10	ハヤテ、左京、ロマール
幻魔裂破剣	2000G	24	――――	スター・シールド	700G	8	ハヤテ、ロマール
村正	3000G	16	ハヤテ、ロマール	ソアラー・シールド	600G	8	――――
ムーン・シミター	3000G	28	ハヤテ	ウッド・シールド	1700G	12	――――
レインボー・シミター	4000G	32	ハヤテ	白虎鎧	4900G	16	左京
単鈎槍	5000G	32	左京	プレート・アーマー	4200G	16	クーク
クロス・ボウ	4500G	32	リリアン	コスモ・メイル	3800G	14	アレック
スマッシュ・クラブ	1200G	24	ゴンザ	ハード・プレート	4200G	14	――――
クイック・ダガー	4800G	32	マイマイ	クイーン・メイル	2800G	14	リリアン
ブレーン・スタッフ	4500G	32	クーク	サイクロン・メイル	2400G	14	――――
滅風剣	3900G	32	ロマール	コメット・シールド	4800G	16	左京、ゴンザ、アレック
魂力棒	1700G	24	ゴンザ、マイマイ	ハンドアタッチ・シールド	5000G	16	クーク、マイマイ
風林火山	6000G	40	ハヤテ	ダイヤモンド・シールド	4000G	16	――――
双鈎槍	6500G	40	左京	チャーミー・シールド	7600G	20	リリアン
レイピア・ライナー	6800G	40	ロマール	キャップ・アーマー	6300G	20	マイマイ
プラズマ・ソード	6000G	36	左京	デス・ローブ	6700G	18	アレック
ロング・ボウ	6300G	36	リリアン、アレック	シェル・アーマー	8000G	20	ハヤテ、ゴンザ、アレック
阿修羅	8000G	48	ハヤテ	不動明王鎧	6600G	20	――――
デストロー・クラブ	7000G	40	ゴンザ	双龍盾	8000G	20	左京、リリアン、アレック
爆力杖	9500G	48	アレック	カイト・シールド	7000G	20	――――
レイピア・ライジング	8800G	48	ロマール	アルテミス・シールド	6600G	20	――――
ヴァルキュリア・ソード	10000G	40	ハヤテ	シーラ・アーマー	9400G	24	ハヤテ
ハンド・アックス	9000G	48	ゴンザ	紺青烈火鎧	9400G	24	アレック
シャープ・ダガー	8700G	48	マイマイ	キング・メイル	9400G	22	ロマール
伊良太加数珠	15000G	52	クーク	フェニックス	8400G	16	――――
さそり針	8000G	48	リリアン、クーク	ヘビーメタル	9600G	16	――――
ゲプラー・ソード	12000G	40	――――	ナイト・メイル	9700G	26	左京
マスター・ソード	20000G	56	ハヤテ	ドラゴン・メイル	20000G	28	ゴンザ
紅針	10000G	52	リリアン	ミラー・アーマー	13000G	26	クーク
バトル・アックス	23000G	56	ゴンザ	亜陀羅鎧	20000G	28	――――
マジック・ロッド	12000G	48	リリアン、クーク、マイマイ、アレック	ペガサス	17000G	24	――――

武器も防具も第1部で使っていたものではちょっと頼りない。お金が許す限り、早いうちに買い換えたいところ。

第2部になると敵が急に強くなるので、クークやマイマイは一撃のもとにやられてしまう。ええい、いちいち回復させるのも面倒だ、と放ったらかしにしていては成長しなくなってしまう。今は足手まといになっているようなキャラクターでも必ずなんらかの役割はあるのだから、見捨てずに愛情をもって育ててほしい。

装備品を買うのもキャラクターの特性をキチンと見極めてからにしよう。力で攻めていくタイプなら攻撃力の強い武器を持たせ、特殊能力中心のタイプならば武器よりも防具にお金をかけよう。無駄遣いはしたくないもんね。

⬆おやっ、どこかで会ったことがあるぞ。

本屋ガイド!

第2部から登場する大切なアイテム、それは本だ！　それでは、本はどこで買う？　もちろん本屋だ！　というわけでここではザイアス大陸にある本屋を紹介しよう。

勇士は本を読むことによって新しい特殊能力を覚えていく。敵が強くなった今、これはとても大切なことなのだ。ただし、本はあらかじめ読むことのできるキャラクターが決まっているので注意。

クーク、アレック、リリアン、左京などには武器より本を優先して買わせたほうがいい。あ、マイマイもでちゅか。

ハヤテやロマールも本を読んで特殊能力を覚えるが、こちらはどちらかといえば、腕力のほうが役に立ちそうだ。ゴンザは、もう言う必要もないね。だってゴンザのための本は1冊もないんだから。体力も腕力も文句なしで、ほとんどお金がかからない。

本の値段を見ると、げっ、みんな高いじゃないか、とびっくりしてしまう。しかし、敵が強くなった分、得られるお金も多くなっているので思いのほかグングン稼ぐことができる。

本を買ったら、すぐにふだんの行動を〝本を読む〟にしよう。ページ数が多い本ほど読むのに時間がかかる。ま、それだけの意味はあるんだけどね。その間、攻撃力や能力値の訓練などはできないが、本を読むと知力がかなり上がるぞ。

本を読むことによって戦闘での役割がほぼ決まってくるとラクになるぞ。左京がバリアを張り、クーク、アレックは特殊能力で攻撃し、ゴンザ、ハヤテ、ロマールはひたすら叩き、リリアンは味方の体力に気をつかいながら闘う。マイマイは……うーん、特殊能力で敵の攻撃力をダウンさせてなさい。

⬆本はキャラクターに合ったものを読ませようね。リリアンに〝男の身だしなみ〟を読ませたり、クークに〝華やかな老後〟を読ませても無意味なのだ。

ガンマの町

名前	値段	ページ数	勇士	効果
男は闘いだ！	4000G	1000	ハヤテ	ひたすら腕力で進んでいくハヤテが、唯一読むことができるのがこの本だ。滅多打ちと暴れ雷を覚えるぞ。
攻撃的水術指南	6800G	1700	左京	水術の中でも攻撃系のものを覚える。水殺し、水嵐、そしてとんでもなく強力な爆水破!　これで怖いものなしだね。
針の神秘	6000G	1500	リリアン	体力回復のギムレッツは早めに覚えておきたい。味方のす速さや攻撃力を増やすマシュラトやラガッシュも覚える。
間接的念術考	3200G	800	クーク	攻撃に直接的に関係はしないが、敵の先制攻撃をふせぐ惨邪駆の念をはじめ、亜邪駆の念や聖行間の念を覚える。

ゴメスの村

名前	値段	ページ数	勇士	効果
防御的水術指南	5200G	1300	左京	味方全員にバリアを張る水壁を覚えるので、これも早めに読ませよう。そのほかに水神送りも覚える。
かわゆい攻撃術	3200G	800	マイマイ	パッポンパは敵を消滅させてしまう強力な術だ。そのほかには、敵の防御力をダウンさせるランプーなど。
老人の防衛学	4000G	1000	アレック	敵の特殊能力を反射させるホイサットはとても便利。モノゴッツイやヒュヒューンもこの本で覚えることができる。
お便利魔法術	2700G	900	マイマイ	ダンジョンから地上へ脱出しちゃうピューンパやす速さ回復のシュタラタを覚える。すぐ読み終わるぞ。

ガロガの町

名前	値段	ページ数	勇士	効果
殺人針の極意	3600G	900	リリアン	針だましを使うと敵の動きがストップする。複数の敵にダメージを与えるニードルバーンも覚えるぞ。
念術秘伝	6000G	1500	クーク	さすが攻撃少年クーク、奪観音の念や恩奇利の念、そして8人の中で最強の地獄流しの念などをどんどん覚えていく。
剣術覚え書	3200G	800	ロマール	敵の守備力をダウンさせる時空剣はなかなか使える。タイフーンズはそれほど使う機会がないんじゃないかな。
華やかな老後	2400G	780	アレック	〝老〟の字がつく本はみーんなアレックだなあ。この本を読んだからといってなにかを覚えるわけではない。
犬の手帳	900G	280	クーク	そして動物とくればクークしかいない。本のタイトルはかわいいが、新たに特殊能力が身につくものでもない。

シャイダの町

名前	値段	ページ数	勇士	効果
念術腕力増強法	2800G	700	クーク	味方の攻撃力を回復する羅陣強の念や雑無打の念を覚えるが、消費能力を考えるとちょっとねえ……。
楽しい手品	1800G	580	ロマール	そーか、忘れている人も多いと思うが、ロマールはサーカスの団員だったよね。しかし、それがどーしたというのだっ。
上手な洋裁	1500G	440	リリアン	戦闘に明け暮れていても、リリアンは年ごろの女の子。と、洋裁を習っても特殊能力を覚えるわけではない。

ポインタの町

名前	値段	ページ数	勇士	効果
老いた人の魔術	7200G	1800	アレック	アットユーマはともかく、ピンピーンやマンターン、そしてほんとに便利なベンリダーナはぜひともお早めに！
星占い入門	1200G	320	リリアン	女の子はやっぱり占い好き。なにを占っているのかはわからないが、こういう本は最後でもいいんじゃないかな。
アニマルブック	1700G	420	クーク	意外にも攻撃型のクークではあったが、やはり気を休めるためにはこういう動物関係の本を読むのが一番いいのかな？
男の身だしなみ	1200G	370	左京	身だしなみを気をつけるといえば、左京、この人しかいない。美形だもんねー。髪のお手入れにも気をつかってるのかなあ。

八玉の神器を探せ

ザイアス大陸のあちこちに隠されている八玉の神器。これを探すのも使命のひとつと思ってほしい。それぞれの神器のある場所に近づくと、勇士の持っている玉が光りだす。たとえば、赤い玉が光りだしたらマイマイのための神器が、緑色の玉が光りだしたらロマールのための神器がそばにあるということだ。町に入るときに光ればその町のどこかにあるということだが、なんてことはない場所で光りだすこともある。ということは、ザイアス大陸をくまなく歩かなければならないということ。思ったほど広くないから安心してっ。

この神器とは武器であったり防具であったりするが、店で売っているどんなものよりも優れている。装備する前と装備した後の数値を見ればそれがよくわかるはずだ。

まずはクーク、ロマール、マイマイ、そして左京の神器を見つけよう。これらはみんなザイアス大陸の中心よりほぼ南にあるのだ。北へ行くと敵も強くなるぞー。

ボッチの洞窟

ラガンデ山

さて、神器を見つける順番だが、クーク、ロマール、マイマイが最初になる。これは誰が先でもかまわないが、場所から考えてみるとクークが先だろう。クークの神器はゴメスの村にあるが、その前にセーブしておいたほうがいいな。

ゴメスの村から西に向かい、海岸線に沿ってちょっと北へ進むと廃墟となったビードルの町がある。ここでロマールの持つ緑色の玉が光りだす。しかし、ここで神器をもらうにはクークに活躍してもらわなければならない。弱虫という汚名返上のチャンスだぞ！

このふたりが神器を手に入れたら、ガンマの村の北東に位置するボッチの洞窟へ行こう。ここは地下3階のダンジョンになっている。マップを見ながら効率よく進んでもらいたい。ダンジョンに入って左へ進んでいくと、岩に埋まっているボッチがいる。なんとこのダンジョンのあちこちに自分の手足が散らばっているという。うへー、気持ち悪いなあ。しかし、それを集めたら神器をもらえそうだし、ここはやるしかないですな。それにしてもここの敵は強い！

次々に神器が集まって喜んでいたら、光の御子がさらわれてしまった！　こりゃ一大変だあ。敵を追ってキプロス城のちょうど東にあるラガンデ山へ行ってみると左京の白い玉が光りだしたぞ。山の頂上に着いてみると……。ここでこのストーリーの秘密の一部が語られ、その後、あるイベントが待っている。ドキドキするなあ。

神器のそばへ来ると……

⬅このようなメッセージが出たら、そばに神器があるということなのだ。

ロードス島戦記

灰色の魔女

■ハミングバードソフト　MSX2　9800円［税別］（2DD）

ミノタウロスの迷宮までは1本道だったけど、ここからはわりと自由に進路を選ぶことができるようになっている。今回は本筋とは直接的には関係してこないサブプロットをいくつか紹介してみよう。

帰らずの森の奥には……

➡ディードリットがいれば、この森の抜け道を教えてくれる。

➡この森の中には、ハイエルフの村とダークエルフの廃墟があるのだ。

⬅廃墟の奥深くには、大地の上位精霊ベヒモスが潜んでいた！　倒せば莫大な経験値が。

アラニアからロイドへ行くルートは2種類あったのだ。そのひとつめ、砂漠を横断する方法は先月号で紹介したよね。今回はもうひとつのルート、帰らずの森を抜けるルートを紹介しよう。帰らずの森とはアランの町の南にある大森林のこと。このルートを通るためにはディードリットの力がぜひとも必要だ。パーティーの中に彼女を加えて、その森に接しながら歩いていると、ある地点で森の抜け道を発見してくれる。そこを抜け森に入ると、彼女の故郷シャイニングトゥリーの村がある。この村の近くには廃墟があるのだが、強力な罠がたくさんあるから、未熟なパーティーはあと回しにしたほうがいいかもしれないぞ。

殺人事件の謎を解け

ヴァリスの北にはフレイムという若い国がある。この国を治めているのは傭兵王カシューという、なかなか立派な人物なのだが、このゲーム中には登場しないそうだ。だから、永遠にフレイムのお城に入ることはできない。ここで悩まないようにね。

さて、この国の首都ブレードにやってきて、旅の疲れを癒そうと宿屋に泊まると事件が起こる。おなじ宿の4号室に泊まっていたダフニスという男が何者かの手によって殺害されてしまったというのだ。この宿屋は魔法の力でシールドされていて、外部から侵入者が出入りすることは不可能なのだ。つまり、昨晩泊まっていた客、もしくは従業員の誰かが犯人であるのは間違いない。キミたちのパーティーは、ランガーという探偵に協力を求められ、捜査の手伝いをすることになったのだが……。

ま、いずれにせよ犯人を挙げないと宿屋から出れないんだから、しょうがない。ロアの魔法を1回使うってことが、ヒントだよ。

⬆捜査は足だ！　おなじ場所を何回も調べ直して情報を集めるのだ。といってもそんなに難しくはないけどね。

⬅この人が被害者のダフニスさん。死んでいるんだけど、魔法で話だけは聞くことができる。イタコみたいだね。

砂漠のオアシスに急げ!!

⬆苦しんでいる人を見捨てていけないのがこのパーティーのいいところでもあり、欠点でもあるのだ。

➡1000ゴールド払わないと、資格審査を受けさせてくれないのだ。ちゃっかりしてるよな、まったく。

ブレードの町には殺人事件のほかにもうひとつイベントがある。この町の市場で商人と話をしてみよう。助けを求められるはずだ。話によると、彼の娘が重い病気にかかっていて、これを治すためにはユニコーンのツノという万能薬が必要らしい。だが、それを持っているのは砂漠の民、フレイムの南東に広がる広大な砂漠に住む蛮族だということなのだ。正義に燃えるキミたちパーティーはこの申し出を断わることはできないのだが、なんせ相手は砂漠だ。一度は乗り越えた経験があるといっても、砂漠を縦横無尽に歩き回れるほど馴れてはいない。しかーし、この店にはいいアイテムが売っているのだ。その名もデザートセット。なんか、くだものやシャーベットの詰め合わせのようだが、これを持っているだけで、砂漠をなんの苦もなく移動できるという優れ物だ。ひとつ購入して、さっそく砂漠の探索に出発しよう。町から、ほど遠くないところにオアシスと小さな集落があるはず。ここに入るとなりゆきで強力なモンスターを倒さなければならなくなってしまうのだが、正義のため、報酬60000ゴールドのため、ここはひとつ気合を入れて戦おうではないか。

⬆はーるばる来たぜ、オーアシスー。乾いた砂を乗ーり越えてー、って感じですかね。ちょっと違うかな？

⬇アンドーナはかなりヒットポイントが高いようだ。かなりの長期戦になるので、覚悟しておいてくれ。

ライデンの港を調べろ!!

ライデンはフレイムの西方に位置するロードス唯一の自治都市だ。大陸との貿易が盛んで、港町としても名高い場所だ。ここでのイベントは、港に停泊している海賊船に侵入し、古代王国の財宝を奪うことである。ま、あんまりいい行ないではないけど、相手が海賊だからいいのかもしれないな。強奪、いや奪還に成功したら、それをこの町の市場で売ってしまおう。すると、情報商会の合い言葉を教えてもらうことができるのだ。ここの情報は重要なものが多いぞ。

⬆ここでは、情報を買うだけではなく売ることもできる。自分たちの冒険の成果がお金になるというわけだ。

➡酒場で海賊船の情報を聞くと、港に移動できるようになる。ここから海賊船の中に入るのだ。

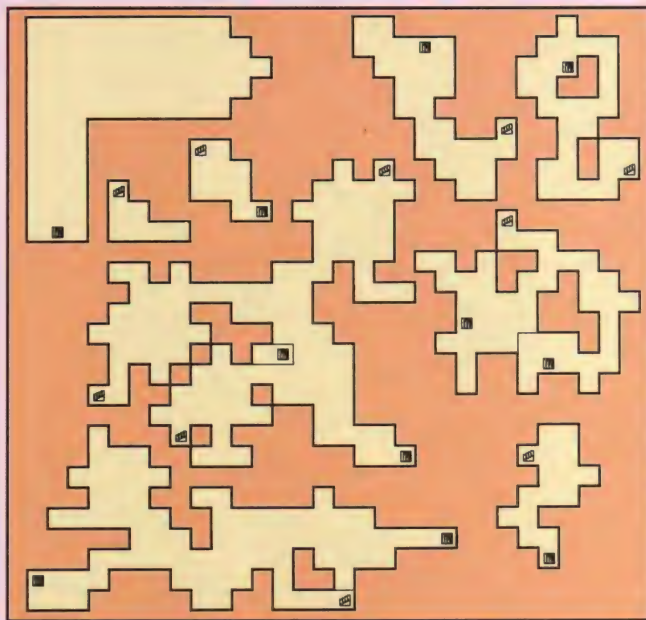
ドラゴンとの戦い

⬆ここが火竜山の入り口だ。ライデンの町から道に沿わず、真南に進んでいくとすぐに見つかるだろう。

⬆こいつがシューティングスター。こんなでっぷりと太ったやつが空を飛んじゃうんだから世の中不思議ですな。

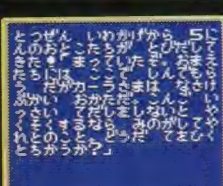
⬇ドラゴンは強力なブレスをはいて攻撃してくる。へたなパーティーだと、この炎で全滅してしまうぞ。注意！

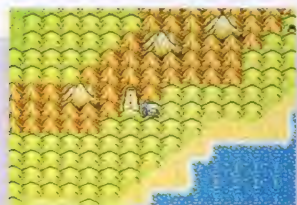
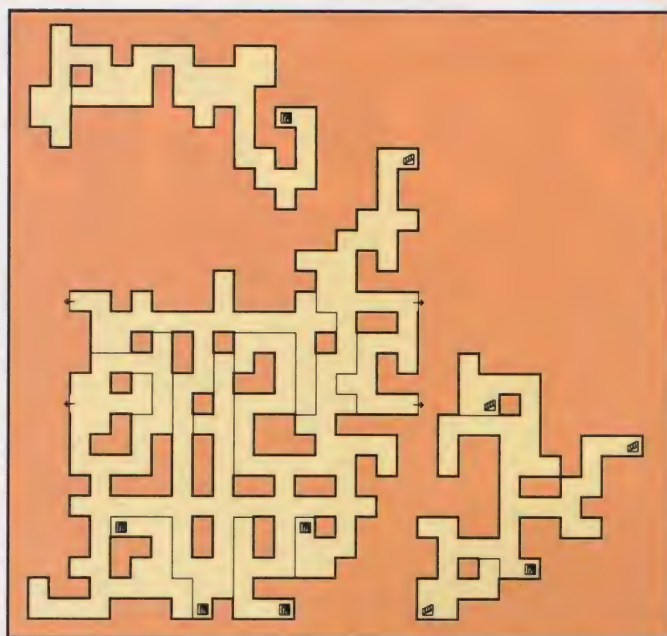
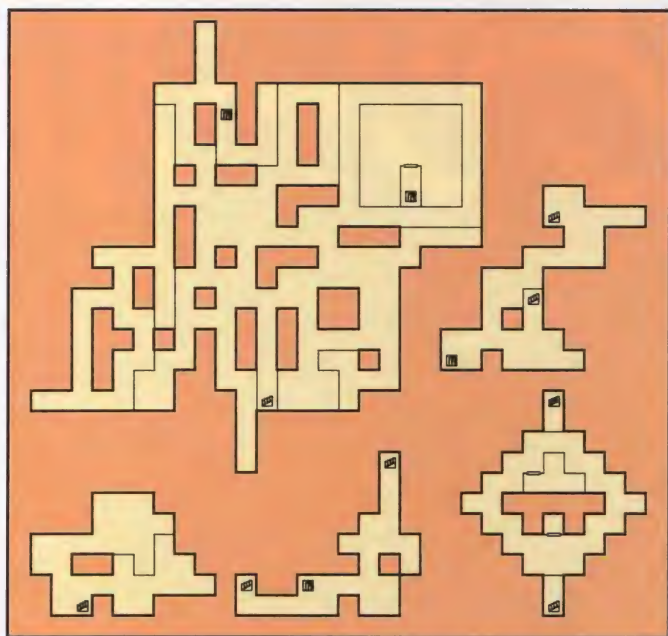
ブレードの西、ライデンの北に位置する場所に火竜山、ファイアードラゴンマウンテンと呼ばれている山がある。その名のとおり、ここはファイアードラゴン、シューティングスターの住み家になっているのである。ドラゴンというのは神々の戦いの際に、神によって創られた最終兵器的な生物で、どんな炎にも焼かれない肉体と永遠の生命を持ち、現在でもこのロードス上に5匹の生き残りが存在している。ただし、このゲーム中に登場するのは、このシューティングスターとその子供の2匹だけだけどね。ブレードかライデンで、ドラゴンについての情報、財宝を貯め込んでいるらしいってやつね、これを聞いたあとでこの山の麓に来ると入り口が出現しているから中に入ってみよう。

ここで、なぜドラゴンが財宝を持っているのかについて説明しておこう。遙か昔、このロードスには非常に高度な魔法文明を持つ古代王国が存在した。その名はカストゥールといい、強力な魔力でロードスの原住民を支配していたのだが、年がたち、しだいに魔力が弱まっていくうちにその支配力も薄れるようになっていった。魔法の力に溺れ精進を怠っていたこの国は、はじめから滅亡の道を進んでいたのかもしれない。各地で起こった蛮族の暴動を押さえることができず、ついに滅亡してしまったのである。だがその直前、この国の太守は魔法の力で5匹のドラゴンを従僕としていた。そして、この王国が復興する日のために、太守の秘宝と呼ばれる5つの宝を託し、永遠に守り続けるよう命じたのである。と、いうわけ。参考になったかな。

この洞窟の中にはかなり強力なモンスターが登場する。ストーリーに関係ないイベントの中では最強の部類に属するので、ここに入るのは最後のほうにしたほうがいいだろう。

ドワーフの大トンネル

ここからは、ゲームの本筋のルートにあたる部分に入るぞ。ミノタウロスを倒したあと、ファーン王に会うと、大賢者ウォートの居場所を教えてくれたはずだ。彼はモスの国の南の塔で暮らしている。しかし、その手前に大山脈が横たわっており行く手を塞いでいる。その山脈を越える唯一のルートが、このドワーフの大トンネルなのである。このトンネルは以前はドワーフたちの地下国家であった場所なのだが、数十年前の魔神との戦いのおり、かれらは勇敢に戦い、そして死んでいった。今ではここに残っているドワーフはたったひとりしかいない。魔神を封じ込めた六英雄のひとり、ドワーフ王フレーベその人である。彼に会い、あるアイテムを貰わなくては、このトンネルを潜り抜けることはできない。そしてまた、仮にそのアイテムがあったとしても、未熟なパーティーでは出口までたどり着くことはできないだろう。

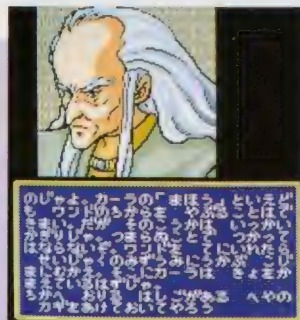
このトンネルの中には、じつは1匹だけ強力なモンスターが登場するのだ。前触れなく出現するのでけっこう驚いてしまうだろう。でも、こいつを倒さないと外に出ることはできないぞ。

⬆このお方がフレーベ王だ。比較的わかりやすい場所にいるので、とくに捜さなくても会うことができるだろう。

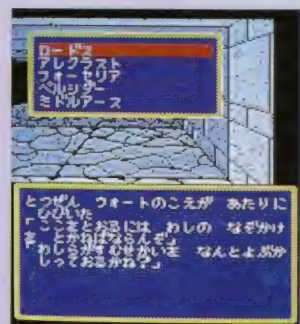
⬅トンネルの入り口の前で、敵の刺客がパーティーの到着を待ち受けていた。まったくご苦労なことだ。感心しちゃうね。

⬆右端に見えるのが大トンネルの出口だ。道のりは遠く厳しかった。これから冒険者としての真価が問われるのだ。

大賢者ウォートの塔の中で

やっとの思いでトンネルを抜けるとすぐ近くにひっそりとたたずむ塔が目に入る。それが目的地のウォートの塔だ。さっそく中に入るが、ウォートはロードスーの変わり者として名高い人物である。そう簡単には会ってもらえないようだ。この塔の中にはいろんな仕掛けがほどこされており、彼の部屋に行くためにはあちこちぐるぐると歩き回らされる。しかし、その道自体は完全に1本道なので、迷ったりする心配はまったくないのが救いかな。その道の途中には強力なモンスターが数匹と、ウォートの謎掛けが数問出題される。つまり、力と頭脳を両方とも兼ね備えたパーティーにしか会う資格はない、というわけである。ここまで無事にこられたパーティーならばモンスターのほうはなんとか倒すことはできるので心配することはないのだが、問題は謎掛けである。その謎はこの世界についての基礎知識を問うもので、ここに来るまでにどこかで聞くことのできるものばかりなのだけど、ちょっと頭に残り難いので、原作の小説を読んだことのない人には難しいかもしれない。ま、しかし間違ってもスタート地点に戻るだけだから、何回もやって正しい答えを見つければいいだろう。

そうして、いくつかの難関を突破して彼の部屋に入ると、彼から重要な情報を聞くことができる。この戦争を陰で操っている魔女、カーラについての真実がここで語られるのである。さあ、いよいよゲームはクライマックスに近づいてきた。しかし、カーラとの決戦の前に、まだやることは2、3残っている。そのあたりは次号、スペースがあれば紹介してみたいと思うので期待してくれ。

さて、今回紹介してきたサブプロットはべつにクリアーしなくても、ゲームを終わらせることはできるんだ。これらは単なるレベルアップのための経験値稼ぎのイベントがほとんどだからね。勝てるかどうかは別として、極端な話、ミノタウロスを倒した直後にカーラの城に行くことだってできるんだぞ。ただし、その場合は真のエンディングは見られないようになっているらしい。ま、それでも終了認定書は貰えるから、少しでも若い番号のほしい人はいきなり挑戦してみるのも、それはそれでいいのかもしれない。それから、ゲームの中には今回紹介しなかったサブプロットもまだ残っている。こういうのを捜してみるのもけっこう楽しいよ。

⬆彼がウォートだ。ミノタウロスの迷宮を設計したのも彼だったね。こういう細かいことをよく覚えておこう。

⬆塔の入り口の正面の部屋で休息ができるようになっている。別に罠はないから安心して疲れを癒しておくといいだろう。

⬆こういう謎掛けが数問出てくるわけだ。この問いの答えは……、教えない。自分で答えを見つけ出すんだぞ。

特集

グラフィックツール

活用宣言

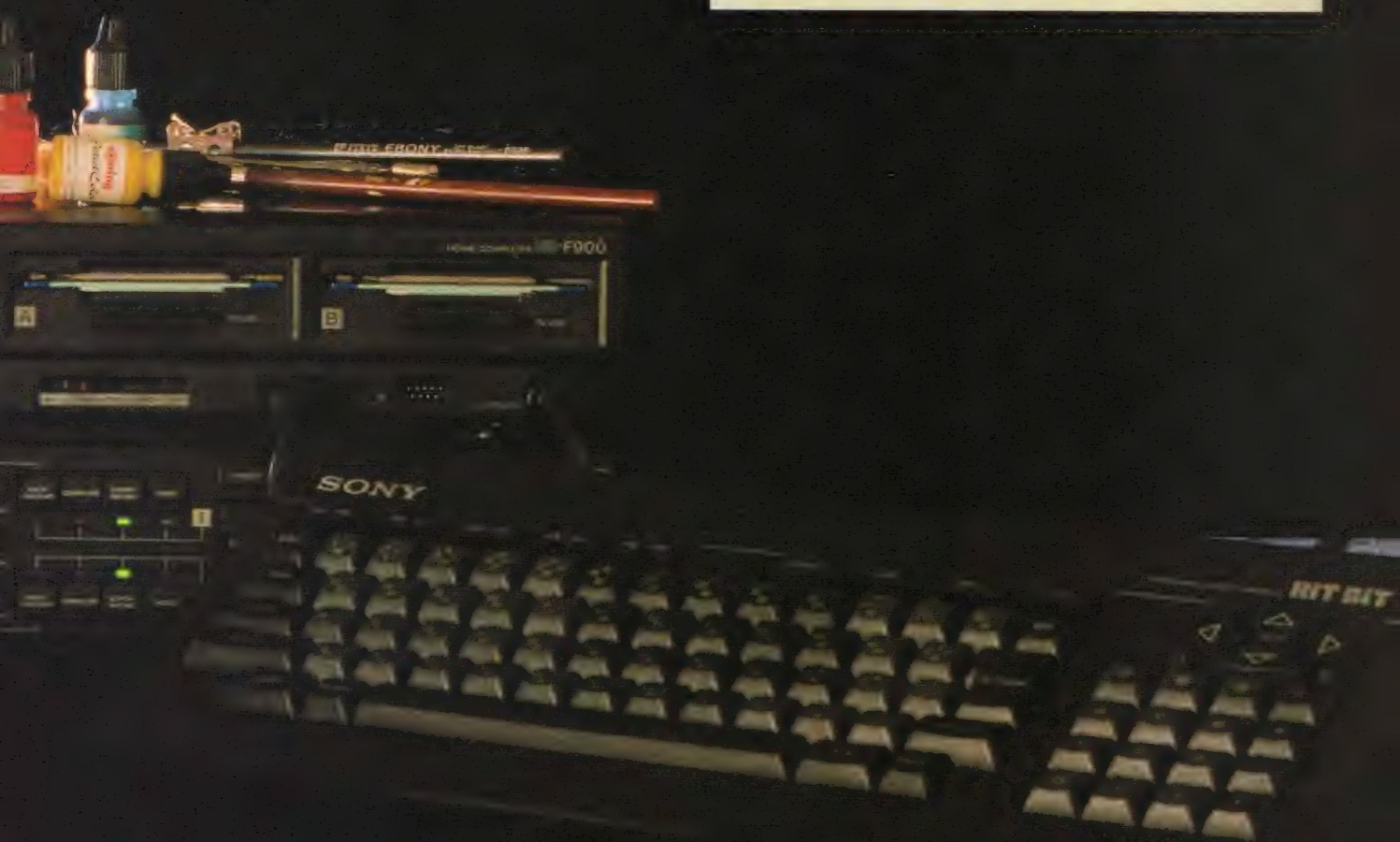
MSX用のグラフィックツールが各社から発売されているけど、それぞれどんな機能や特徴があって、使い勝手はどんなだろう。カタログを見ているだけではわからないそんな疑問に答えるべく、Mマガ編集部が4つの代表的なグラフィックツールを使ってみたぞ。賢く使いこなすためのノウハウも満載。さあ、キミに合ったツールはどれだ!?

64 グラフサウルスの微熱
BIT²が総力をあげて作ったグラフサウルスを、開発秘話もまじえて紹介する。自然画もエディットできるのだ。

68 DD倶楽部でゲーム開発
スプライト、マップパターン、グラフィックという3つの要素をエディットする、T&EソフトのDD倶楽部が登場。

72 A1付属ツールの実力は
パナソニックのFS-A1シリーズに、内蔵または付属するグラフィックツールを使ってみる。市販品には負けないぞ。

73 文字にこだわるF1ツール
ソニーのHB-F1シリーズに付属するグラフィックツールは、文字にさまざまな表情をつけられるのが特徴なのだ。

74 岩村実樹インタビュー
MSXを使ってイラストを描き続ける岩村実樹さんに、グラフィックツールに対する意見や要望を語ってもらった。

グラフサウルスの思想

発売前から豊富な機能と抜群の操作性で話題を呼んでいた『グラフサウルス』。"どうすればより使いやすくなるか"を追求した、そのひとつの結論として生まれたこのソフトを、BIT²の開発スタッフに語ってもらった。

これまでのグラフィックツールをまるで一掃するかのような機能、そして操作性を持った『グラフサウルス』。たしかに使っていると、グラフィックへの情熱、ツールの可能性を改めて考えさせられる。そこで千駄ヶ谷にあるBIT²を訪ね、どのようにしてグラフサウルスは生まれたのか、聞いてみた。

今回インタビューに立ち会ってもらったのはグラフィック担当の平安名(へあんな)さんとプログラム担当の若山さん。作る側と使う側であるこのふたりの口から何が飛び出すか、とても興味深い。

「初めにお知らせがあるんですけど、発売予定だった『ワークス・グラフサウルス』(以下ワークス)が発売中止になりました。というのは、ワークスの最大のウリだった自然画モードをグラフサウルスに入れちゃったからなんですよね。パターンエディターやスプライトエディターは、グラフサウルスのユーティリティー集みたいな形で出していきます」

ユーザーから送られてくる『シンセサウルス』のアンケートはがきに、よく「ワークスが出たら買います」と書いてあるようだが、そんなユーザーも満足できる仕上がりのグラフサウルスをぜひ買って、自分の手で実感してほしい。

「とにかく"どれだけできるか"を追求しました。もちろんユーティリティー集として発売予定されているスプライトやパターンなどのエディター類も、グラフサウルス同様の使いやすさと機能の豊富さです。期待してください」

ところで知っている人もいると思うが、グラフサウルスはBIT²のソフト開発に使われていた自作ツールを叩き台にして作られたものだが、やはり発売するにあたって、多くの改良点があったようである。おまけに若山さんはMSX版のソフトをプログラミングするのは、なんとグラフサウルスが初めてとのこと。そういったこともあって、かなり苦労したようだ。

「もう、苦労ばっかりでしたよ。じつはグラフサウルスの元になったツールって、SCREEN7専用だったんです。だから改良というより、作り直したと言ったほうが正しいですね。で、作り直すんだったらとことんやろうってことで。これまでのツールにあった不満を一気に解消してやろうって感じですね。だからよく使うペンやパレットのウインドーはいつでも出しておけて、なおかつ邪魔にならないように極力小さくしたんですよ」

⬆BIT²のなかで、一番カメラ慣れしてる(?)野口さん。グラフサウルスはこのように活躍してるのです。

操作性が悪い、ひとつのスクリーンモードにしか対応してないなど、いわゆる"使えないツール"をたくさん見てきたと苦笑するふたり。だからこそMSXユーザーに"本当のツールって、そんなものじゃないんだ"ということを実体験によって理解させたいと語る。おかげでユーザーはもとより、ソフトハウスからの問い合わせも少なくないという。

「開発中にたくさんのソフトハウスから"どうですか?"なんてサグリの電話がかかってきたり、とある専門学校の教材として使いたい、なんて問い合わせもきてるんです。たくさんの方々にこれだけ評価していただけるなんて、とてもうれしいことですよね」

このようにグラフサウルスは、数え切れない苦労の産物であることは、おわかりいただけたと思う。そこでもっとも苦労した点は、とおそるおそる尋ねてみたところ、間髪入れず「自然画モード！」との声が返ってきた。

「MSX用のソフトをプログラムするのはこれが初めてだったでしょ。それだけでツラいのに、いままで自然画モードに対応したグラフィックツールなんて、なかったから大変なんてもんじゃなかったですよ。だから暗中模索と試行錯誤を交ぜたような状況でしたよ」

MSX2＋に関する書籍も数えるほどしか出ていないうえに、その書籍もあまりためになるようなことが書かれてなかったようだ。グラフサウルスの最大のウリである自然画モードも、前述したとおりワークス・グラフサウルスに入る予定だった。ところが昨年末に急きょグラフサウルスに入れよう！ということになった。

「いやー、じつはグラフサウルスの発売が遅れたのは、自然画モードのせいなんです。とくにこのモードはRGBじゃなくてYJKでしょ、色が。このYJKってやつがよくわかんなくて。ウインドーが色バケしちゃってまいりました。おまけに締切が迫ってくるし、もう、しまいには半ベソかきながら作ってたんですよ」

その苦労のかいあって、めでたく自然画モード対応エディターができあがった。開発スタッフはもうちょっと時間があったら、もっと使いやすくできたと語っているが、付属のユーティリティーディスクに入っている、グラフサウルスで描いた自然画モード用のサンプルグラフィックを見てもらうと、十分使えることがわかるだろう。

「でも、自然画モードだけ、バージョンアップしようかと思ってるんですよ。もっと使いやすくして。どうですか、ねっ？」

と、社長の栗林さんに聞いていた。妥協を許さず、つねにユーザーのことを考える姿勢がこちらにヒシヒシと伝わってくる。だからこそ、使いやすいツールが生まれるのだろう。そういえば、自然画モードで絵を描く場合、SCREEN8で一度絵の輪郭だけを描いておき、そのデータを自然画モードでロードして描き込むと描きやすい、と平安名さんが言っていた。キミも試してはどうだろうか。

グラフサウルスには50種類以上もの機能が盛り込まれているが、機能が豊富なだけじゃなく、ほんのささいな操作面にもこだわりが感じられる。ビギナーにも、そしてプロにも満足して使ってもらえるような配慮がなされている。

「マウスの感度のよさやウインドーが開くまでのスピードって、ささいなことかもしれないけど、ちょっとでも不満があると、なんかイライラするんですよ。だから小気味よく使えるように努力しました。右ボタンをクリックすればその色が拾えたりとか、左ききの人用マウスボタン変更機能を入れたり、常時カーソルの座標とカーソル位置が拡大されるスモールルーペを搭載したのも、ユーザーを考えた結果のほんの一部なんです。初心者向きで、それでいてプロユースでもあるツールを目指しましたから」

☗「ファミクルパロディック2」のグラフィックパターンを黙々と製作中。このエディターもかなり使いやすそうだ。

タイトル画面や個性的なアイコンひとつ取ってみても、そんな意識の表われがうかがえる。

「アイコンなんですけど、ユーザーのなかには〝わかりにくい〟なんて意見を持っている人もけっこういるみたいなんですけど、そんなことはないと思います。このアイコンはその機能をわかりやすく、なおかつほかのアイコンとの区別をつけるためにこんな個性的なものになったんです。これらのアイコンはどれも気に入ってますよ」

色違いのスライム、顕微鏡、ウリふたつのタツノオトシゴ、仮面ラ◯ダーなど、いままでにない親しみやすさがある。柔軟な発想と確かな目があってこそ、優れた物が生まれる。そんな気がした。

ただ、グラフサウルスのよさは、マウスを使用することにより初めて理解できる。ところがまだMSXユーザーにおけるマウスの普及率が低いことは、隠せない事実だ。

「まだマウスって、MSXでは浸透してないですよね。ゲームにしろ、ツールにしろ、マウス対応のソフトはそれほど多くないし、第一マウスを買わせるほどパワーのあるソフトって、ほとんどないでしょ。もっと普及してもいいと思うんだけど。そうすればこういったツールなんかを、ユーザーはもっと気軽に受け入れてくれると思うんですけどね」

☗前ページの大きな写真が若山さん。そして上が平安名さんだ。平安名さんはグラフサウルスのタイトル画面やユーティリティーディスクに入っているサンプルグラフィックを描いたのだ。

マウスのよさは、使ってみないとわからない。動かしたときのあのスルスルッという感覚は、なんともいえないものだ。そんなこんなで気がついたら、未来のマウスの話になっていた。

「たとえば、ボタンの力のかけ方で描かれる線の太さとか、色の濃さが変わる、なんていうマウスが出てくるとおもしろいでしょうね。それがあれば、油絵みたいなタッチの絵とか、描けるんだけどね」

好奇心旺盛なBIT²。その視線はもう未来に向けられていた。

☗右端が社長の栗林さん。きびしくも和気あいあいとしたムードが漂っていた。

機能を徹底的に解説してみよう！

それではグラフサウルスの機能について、順をおって具体的に解析していこう。

グラフサウルスには50以上もの機能があるが、そのなかでまず目をひくのがコピー機能の豊富さだ。縮小、拡大、反転はもちろん、3種類の回転、そして同じ大きさのグラフィックを交換するチェンジコピーなど、かなり充実している。おまけにこれらのコピー機能では、コピー先にあるグラフィックと重なったときの処理のしかたが数種類選べる。重なった2色の論理和や論理積を計算して表示させることもできる。また、カラーコード0を無視してコピーすることもできる。これを使えば、アニメのセル画のように、きれいに重ねることができるのだ。詳しいことは下の写真で解説してあるので、ぜひそちらを見てほしい。

グラフサウルスの各ウインドーはどれもコンパクトになっている。とくにペンウインドーとパレットウインドーは、かなりコンパクトだ。というのは、このふたつのウインドーは常時使用するから、できるだけ小さくしたようだ。とはいえ、見づらいとか、わかりづらいなんてことはない。逆によくこれだけ小さく収められたものだと感心してしまうほどなのだ。

ペンウインドーはグラフィックツールの要であるため、よく考えて作られている。この小さなウインドーに4種類のペン先、実線と破線のフリーライン、エアブラシ、2種類のサークルとボックス、コネクトライン（任意の2点を指定すれば、その2点間を結ぶ直線が引ける）、ペイントが入っている。しかしそれだけじゃない。さらにイレース（消去）、スクリーンイレース（画面消去）、バンク（グラフィックをメモリーに一時保存）、リカバー（グラフィックを保存しておいたものに戻す）とまあ、こんなにたくさんの機能が満載されている。おまけに、このペンウインドーがスモールルーペなる超便利なシロモノに早がわりするのだ。スモールルーペとは、カーソルの位置にあるグラフィックを拡大し、さらにカーソル座標をリアルタイムに表示してくれる。細部の修正時にはなくてはならない存在だ。

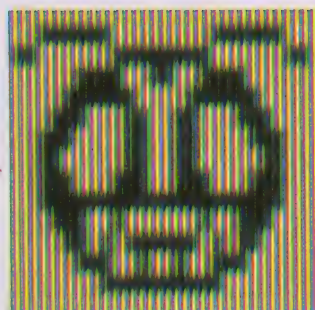
☗ディスクモードはまるでキーボード。でもこれはちょっと使いづらい気がする。

パレットウインドーもただ16色表示しているだけじゃない。あらかじめ用意されている16種類のタイルやパレットコピー、そしてパレットチェンジと、これまた多機能だ。タイルは自分で作成できるし、グラフィック画面の一部分をタイルにすることだってできる。そうそう、グラフサウルスは8つのパレットを同時に持っている。同じグラフィックを違う色調で描きたいときなんかに便利だね。

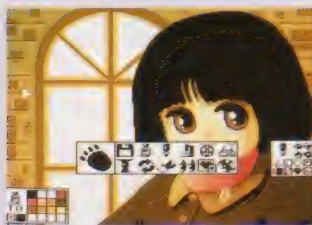
グラフィックの一部を拡大して修正するときは、ルーペウインドーを使おう。拡大も2倍、4倍、8倍と選べ、ドットの置かれ方が一目でわかる格子表示もある。拡大部分のスクロールもちゃんとフォローしてるぞ。

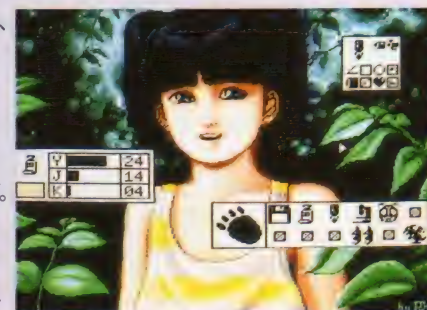
これらのほかにもカラーチェンジ、パレットチェンジから座標表示形式変更（10進数、16進数）、左利き用マウスボタン変更機能など、まさに至れり尽くせり。さらにカラープリンター対応だから、キミの描いたグラフィックをプリントアウトすることだってできる。

ファイル関係はグラフィック、タイル、パレットを別個にセーブすることが可能。また、グラフィックは圧縮してセーブすることもできる。1枚のディスクに何枚ものグラフィックデータをセーブしたい場合にいいね。

グラフサウルスのおもな機能はこういったところだが、これまでのグラフィックツールをとことん研究して作られた、という感がある。かゆいところに手が届く機能といい、コマンドの実行スピードといい、真のグラフィックツールの風格さえ感じさせるのだ。

☗チェンジコピーのアイコン。某有名ヒーローの顔ですね。やっぱり「へーんしん！」って意味なんだって。いーなー。

☗左が普通にコピーしたもの。そして右がカラーコード0を無視してコピーしたもの。ふたつの違いがよーくわかるでしょ。グラフサウルスはこういった小技の宝庫なのだ。

☗これが便利なスモールルーペ。これがあるとないとじゃ、大違いなんです。

☗中央にあるのがメーンウインドー。遊び心を忘れない本格派、って感じです。

☗こんなグラフィックが描けるのだ！

☗自然画モード用サンプルグラフィック。さすが。

グラフサウルスの楽しい使い方入門

自然画モードで遊ぼう

グラフサウルスの最大のウリである自然画モードエディット機能。つまり取り込んだ自然画をいじったり、1万9268色を使ったリアルなグラフィックを描くこともできちゃうのだ。とはいえ、このモードでグラフィックを描くのは至難の業。ハードウェアの関係上、よく色バケが起きて、このモードを知りつくした人でなければ納得のいくグラフィックが描けないんじゃないかな。というわけで今回は取り込んだ自然画の加工のしかたをここで紹介しようというわけだ。

自然画の魅力はなんといっても写真やビデオのように、〝現実のものをグラフィックという形で保存できる〞ということ。それでは編集部が考えたふたつの楽しみ方をお教えしよう。

ひとつはいわゆる〝落書き〞。よく国語や音楽の教科書に載っている偉い人にヒゲを描いたり、クルクルほっぺにしたりするアレですよ。それを自然画でやってしまおうというわけ。まず、ビデオなどで有名人や友達を取り込んでみる。あとはキミの感性と遊び心で思う存分落書きしまくるのだ。じつはこれがかなりおもしろい！ ちょっと髪の毛を気にし始めたお父さんの髪をフサフサにして点数稼ぎしてみるのもいいしね。単純だけどじつは奥が深いぞ。

そしてもうひとつはアルバムみたいに、取り込んだグラフィックをディスクにセーブするのだ。それもただセーブするのではなく、ちょっとしたコメントなんかをちょこちょこっと書いて、ライブラリーにするのだ。漫画のふきだしみたいにしてみたり、映画の字幕スーパーにしてみたりして、キミ独自のメモリアルを保存してみると楽しい。ちょっとしたできごとを1枚のディスクにセーブなんて、なんか新しいよね？

ジャーン

⬆ふきだしを描いて漫画風にしてみた。子供の成長記録に、どうです？

⬆それじゃ、バカなロンドン小林の顔で遊んでみようかなあ(笑い)。

⬆かれこれ2時間ほどいじってみましけど、どうです？ 本物よりもいい男ですよね(大爆笑)。

Danteのオープニングを描いてみよう

グラフサウルスで描いたグラフィックを、Mマガで出したRPGコンストラクションツール『Dante』のオープニングとエンディングのグラフィックにコンバートしてしまおう。グラフサウルスの充実したコピー機能やルーペウインドーを駆使して描いた自信作を、キミの作ったRPGのオープニングにしてしまうのだ。

いざ描き始める前に、ふたつほど注意してもらいたい。ひとつはグラフィックの大きさ。必ず(0，0)から(255，144)の範囲内で描くように。この範囲外に描いたものはコンバートされないから、描いてもムダだからね。そしてもうひとつはパレット。右に掲載したプログラムはあくまでもグラフィックデータしかコンバートしてくれない。だからグラフィックデータをDanteのディスクにコンバートしたあとで、パレットを修正しなければならないのだ。コンバートする前に、パレットデータをメモしておくと、簡単にパレット変更ができるね。

グラフィックを描き終わったら、ディスクにセーブし、右のプログラムを走らせよう。画面の指示に従って操作するだけで、Danteにコンバートされるぞ。

⬆だんぜん描きやすい！ SCREEN5のグラフィックのみ対応だからね。

⬆コンバート後はこうしてパレットを変更していけばいい。簡単だー。

グラフサウルス➡Danteコンバート

プログラムリスト

```
100 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:SCREEN0:WIDT
H40:COLOR15,0,0
110 PRINT"〔O〕ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ":PRINT"〔E〕ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
":PRINT"ﾄﾞﾁﾗ ｦ ｺﾝﾊﾞｰﾄ ｼﾏｽｶ? push 〔O〕 or
〔E〕 = ";:F$=INPUT$(1):PRINTF$:PRINT:IFF$
="O"ORF$="E"GOTO120ELSE:GOTO110
120 IFF$="O"THENF$="RTITLE.BIN"ELSEF$="E
TITLE.BIN"
130 INPUT"ﾃﾞｰﾀ ﾉ ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ ﾊ ﾅﾆﾃﾞｽｶ ";NM$:
IFNM$=""GOTO130
140 SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:SETPAGE,2:CLS:
SETPAGE0,0
150 PRESET(0*8,8*8):PRINT#1,"GRAPH SAURU
S の ﾃﾞｨｽｸ を ｾｯﾄ して、":PRESET(14*8,10*8):P
RINT#1,"なにか キー を おしてね。"
160 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO160ELSECLS:SETP
AGE,1:CLS:BLOADNM$,S:SETPAGE,0
170 PRESET(2*8,8*8):PRINT#1,"Dante の ﾃﾞｨ
ｽｸ を ｾｯﾄ して、":PRESET(14*8,10*8):PRINT#1,
"なにか キー を おしてね。"
180 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO180ELSECLS:SETP
AGE,2:CLS:BLOADF$,S:SETPAGE,0
190 COPY (0,0)-(255,143),1 TO (0,0),2
200 SETPAGE,2:BSAVEF$,&H0,&H49B0,S:SETPA
GE,0
210 SCREEN0:PRINT"ｵﾜﾘﾏｼﾀ":CLOSE:END
```

DD倶楽部は主力開発ツールなのだ！

MSXのゲーム開発ツールとして発売された、T&Eソフトのグラフィックツール『DD倶楽部』。実際にT&Eソフトで活躍しているそうで、その使いやすさはプロのお墨付きなのだ。キミもDD倶楽部でオリジナルゲームを開発してみない？

DD倶楽部で開発したゲーム

下に書かれているゲームは、どれも、DD倶楽部を実際に使って開発されたものばかり。ファミコンやメガドライブなど、MSX以外のゲームも、MSXで絵を描いて、データをコンバートして開発しているそうだ。

グレイテストドライバー（MSX2）
レイドック2（MSX2+）
T&EマガジンディスクSP（MSX2）
あーぱーみゃあどっく（MSX2）
フンフンばすけっと（MSX2）
アンデッドライン（MSX2）
ルーンワース 黒衣の貴公子（MSX2）
ハイドライド3（ファミコン）
スーパーハイドライド（メガドライブ）

さて、２本目のグラフィックツールは、T&Eソフトの『DD倶楽部』だ。ゲームを開発するために作られたグラフィックツールということで、エアブラシや、タイルパターンなどの１枚の絵を描くときによく使う機能は用意されていない。逆にゲームのマップパターンやスプライトなど、ゲーム開発に便利な機能が充実しているのだ。

T&Eソフトでも実際に使われていて、あまりにも使いやすいために、おなじ操作性のグラフィックツールを他の機種でも開発し、バリバリ使っているそうだ。発売されたばかりのPC-9801用の『ルーンワース』や、もうすぐ発売されるX68000用の『アンデッドライン』も、そのDD倶楽部方式のツールで開発されたものだ。また、ファミコン用のゲームもMSXのDD倶楽部でグラフィックを描き、データをコンバートして使っている。まさにT&Eソフトの標準開発ツールだ。

DD倶楽部には〝AGE〟（T&Eソフトではアゲと呼ぶそうだ）と呼ばれるグラフィックエディターと、〝SPEN〟（これはエスペンと呼ばれる）というパターンエディターが入っている。小倉さんという人がAGEをプログラムし、ハイドライドシリーズを作ったことで有名な内藤さんがSPENをプログラムしたそうだ。まず、開発のきっかけから聞いてみることにした。

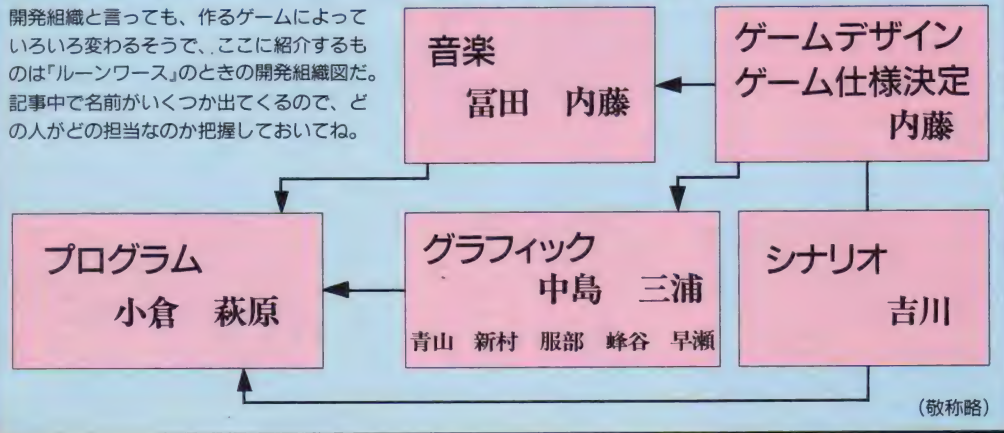
小倉さん、AGEはいつごろから作り始めたんですか？

「MSX2+のレイドック２を開発しているときに、アニメーションができるエディターを作れって、話があったんで、とりあえず作ったんです。そしたら、おなじエディターの中で絵も描けるといいなあ、ということになって今のAGEができあがったんです。途中で付け足したり削ったりした機能がいっぱいあるんですけど、たとえば、音楽が聞ける機能も一時期あって、レイドック２の曲とか聞きながら開発してたときもありますね」

内藤さんのSPENのほうは、どうだったんですか？

「じつを言うと、SPENはボクの

T&Eソフトの開発組織をさぐる

開発組織と言っても、作るゲームによっていろいろ変わるそうで、ここに紹介するものは『ルーンワース』のときの開発組織図だ。記事中で名前がいくつか出てくるので、どの人がどの担当なのか把握しておいてね。

⬆グラフィックデザイナーの中島さんだ。デザイナーのまとめ役をやっているぞ。

MSXでの処女作だったんです。それまでPC-8801やPC-9801オンリーでしたから。最初、PC-9801で作ったんですけどスピードが遅くて挫折したんですよね。ま、そこで2年ぐらい前にMSX買ったんです。ソニーのF1XDなんですが、使ってみるとこれが良くて。あーMSXって便利、ということで一気にMSXでSPENを作ったんですよね。あとはAGEと同じように機能を途中で付け足したり削ったりして、今の形になったんです。J・小倉くんとほとんど競争してました。いろんな機能をつけまくってね」

え？　Jって何ですか？

「幕の内の上しか食べないんですよ。小倉くんは」

だから、Jですか？

「AGEも途中までJ's STAFFって呼ばれてました」

なるほど……。じゃ、次にグラフィックデザイナーの方に話を聞いてみましょう。まず最初にチーフデザイナーの中島さん、DD倶楽部を使っててどうです？　不満な点とかありますか？

「いや、ないです」

ルーンワースとかのグラフィックを作ってて、苦労した点とかありませんか？

「いや、特別ないですね」

うーん、そうですかあ……。

「T&Eソフトのデザイナーって、けっこうおとなしい人が多いんです。中島さんもおとなしい性格で、マウスが使えないグラフィックエディターでも、不満ひとつ言わずに黙々と使っちゃう。同じデザイナーの三浦さんなんか、キーボードで絵を描くのがものすごくうまくなっちゃってるんですよ」

「でも内藤さん、最近はわがままになって、操作性とかいろいろ注文つけてるでしょ。そういう意味でも、DD倶楽部の操作性はなかなかいいと思いますよ」

なるほど。Mマガでも使ってるんですけど、重宝してます。やっぱりいいですよね、DD倶楽部は。

「T&Eソフト内部で使うグラフィックツールは、DD倶楽部の方式で統一するつもりですしね」

じゃあ、話を変えてDD倶楽部についてるマニュアルの話をしたいんですけど、あれって、けっこう詳しく書いてますよね。うまく使えばこんなこともできる、みたいなウラ技に近いものまで書いてますよね。あれ、どなたが作ったんですか？

「内藤さんでしたよね？」

「うん、そうだよ」

たいへんだったですか？

「いや、もうたいへんでしたよ。なんか凝りまくっちゃって。ものすごく力が入っているし、時間もかかったんですよね。とくにアイコンの絵とか、説明のためのエディター画面の絵とかありますよね。あれ、全部ボクが描いたんです」

え？　エディターの画面もですか？　普通は画面をそのままプリントアウトしますよね。

「ええ。あれはドットを数えて描き移していったんですよ。なぜこんな大変なことしなくちゃいけないんだ、とか思ったんですけど、結局、全部やりました。内容のほうも書けることは全部書きましたから、あれさえ読めばDD倶楽部をカンペキに使いこなせます」

はい。わかりました。今日はどうもありがとうございました。

ということで、DD倶楽部は9800円[税別]で発売中だから、お店で見かけたら手にとってみようね。

⬆AGEのプログラミングをした小倉さんだ。幕の内の上しか食べない、けっこうわがままな性格の人らしい。でも、話した感じでは、まじめな青年っていう印象だったけどなあ。

⬆彼女が、〝キーボード使い〟と呼ばれるグラフィックデザイナーの三浦さんだ。

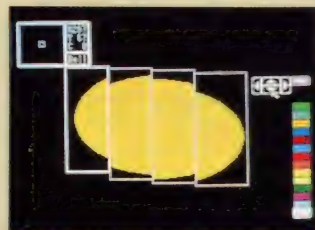
⬆ひょうきんなポーズでカメラにサービスしているのがデザイナーの蜂谷さん。

⬆MSXフェスティバルでおなじみの吉川さん。内藤さんとの漫才が得意だ。

内藤さんの㊙テクニック大公開！

DD倶楽部をプログラムした、内藤さんご本人に、DD倶楽部の上手な使いかたを語ってもらったのだ。キミのゲーム開発に役立ててね。

その1 絵をちょっと傾ける

まず、画面を短冊状に区切ります。そしてそれぞれを少しずつずらしていくと、ほんのちょっとだけ斜めに傾いた絵ができるわけです。あとは細かい修正をしていけばできあがり。たとえば、人が歩くときにビミョーに肩が傾いてますよね。そんなアニメーションをさせたいときに、このテクニックを使うといいでしょうね。

⬆もっと細かく分けてずらしてゆくと、きれいに傾いた絵ができあがるぞ。

その2 セーブ時間を短く

画面をセーブするときに、自動的にバックアップを作るわけなんですが、その必要がない場合に、バックアップを作るぶんだけセーブに時間がかかりイライラしてしまいます。そこで、あらかじめ同じ名前のファイルを消してからセーブしてみてください。すると、なんと、バックアップを作らずにすばやくセーブができるのです。

⬆2回セーブするところが、1回で済む。つまり、半分の時間でセーブできるわけ。

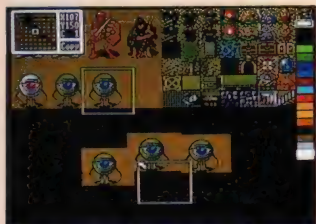
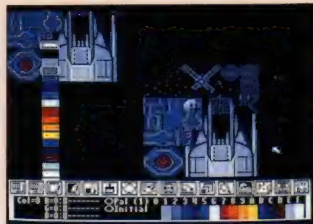
全国100万人のDD倶楽部ユーザーに捧げる!!

とっても便利なユーティリティー集

3本立てだ

DD倶楽部が100倍便利になるユーティリティーを3本紹介するぞ。

まず、AGEのアニメーション機能をBASICから利用できるというもの。まず、AGEでアニメーションの設定をして、ディスクにセーブする。そしてリストの1を打ち込んで、20行のファイルネームをセーブしたファイルの名前に変えよう。そしておもむろにRUNすれば設定どおりにちゃんとアニメーションしてくれる。アニメーションスピードも50行の100という値を変えれば思いのままだ。

次のふたつはMマガが出しているコンストラクションツール、吉田建設とDanteのマップパターンをDD倶楽部で描こう、というものだ。つまり、吉田建設とDanteのマップパターンをDD倶楽部用にコンバートするプログラムなのだ。リストを打ち込んで実行させ、画面の指示に従っていこう。どのステージのマップパターンでもコンバートしてくれるぞ。DD倶楽部で描いたあとは、逆方向のコンバートをし、もとの吉田建設、Danteのディスクにマップパターンを戻しておこうね。けっこう便利なものだから使ってみてちょーだい。

⬆Danteのマップパターンと敵キャラの絵をDD倶楽部で描くことができる。

⬆もちろん吉田建設だってバッチリ。マップパターンはSPENのほうがいいかな？

ユーティリティー集 その①

DD倶楽部のアニメーション機能をBASICで利用する

⬅このアニメーションをBASICで再現する。

```
10 SCREEN5:DEFINTA-Z:DIMA(255,5)
20 BLOAD"SAMPLE3.GE5",S
30 COLOR =RESTORE:GOSUB120
40 GOSUB100
50 FORI=0TO100:NEXT:'    WAIT
60 GOTO40
90 '----------------------------
100 COPY(A(AN,1),A(AN,0))-STEP(A(AN,3)-1
,A(AN,2)-1),0TO(A(AN,5),A(AN,4)),0
110 AN=(AN+1)MODMX:RETURN
120 MX=VPEEK(&H6A07)
130 FORP=0TOMX:FORI=0TO5:A(P,I)=VPEEK(&H
6A08+P*8+I):NEXTI,P:RETURN
```

ユーティリティー集 その②

DD倶楽部と吉田建設のデータコンバートプログラム

⬅どの面のデータでもコンバートできるぞ。

```
1000 CLEAR100,&H8FFF:GOSUB1430
1010 SCREEN0:WIDTH40
1020 DEFINTA-Z
1030 PRINT"(1) ﾖｼﾀﾞｹﾝｾﾂ --> DD ｸﾗﾌﾞ"
1040 PRINT"(2) DD ｸﾗﾌﾞ  --> ﾖｼﾀﾞｹﾝｾﾂ"
1050 PRINT:PRINT" Select (1) or (2) = ";
1060 A$=INPUT$(1):IFA$<>"1"ANDA$<>"2"GOT
O1050
1070 PRINTA$:PRINT
1080 PRINT"Select file name A~L,N~Y = ";
1090 B$=INPUT$(1):I=ASC(B$):IFI>96THENI=
(I-32+256)MOD256:B$=CHR$(I)
1100 PRINTB$
1110 IFI<65 OR I=>90 OR I=77 GOTO1080
1120 I=I-65
1130 SCREEN5
1140 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
1150 IFA$="2"GOTO1290
1160 '
1170 SETPAGE,1:CLS:SETPAGE1:PRESET(0,0)
1180 PRINT#1,"ﾖｼﾀﾞｹﾝｾﾂ ﾉ ﾃﾞｨｽｸ ｦ ｾｯﾄ ｼﾃｸ
ﾀﾞｻｲ"
1190 PRINT#1,"HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1)
1200 SETPAGE0,0:DEFUSR=&H9000:A=USR(I)
1210 IFA=-1GOTO1390
1220 COLOR=RESTORE
1230 SETPAGE,1:CLS:SETPAGE1:PRESET(0,0)
1240 PRINT#1,"DDｸﾗﾌﾞﾖｳ ﾉ ﾃﾞｨｽｸ ｦ ｾｯﾄ ｼﾃｸ
ﾀﾞｻｲ"
1250 PRINT#1,"HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1)
1260 SETPAGE0,0:BSAVE"FILE000"+B$+".GE5"
,&H0,&H76FF,S
1270 SCREEN0:PRINT"ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ":END
1280 '
1290 SETPAGE,1:CLS:SETPAGE1:PRESET(0,0)
1300 PRINT#1,"DDｸﾗﾌﾞﾖｳ ﾉ ﾃﾞｨｽｸ ｦ ｾｯﾄ ｼﾃｸ
ﾀﾞｻｲ"
1310 PRINT#1,"HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1)
1320 SETPAGE0,0:BLOAD"FILE000"+B$+".GE5"
,S:COLOR=RESTORE
1330 SETPAGE,1:CLS:PRESET(0,0):SETPAGE1
1340 PRINT#1,"ﾖｼﾀﾞｹﾝｾﾂ ﾉ ﾃﾞｨｽｸ ｦ ｾｯﾄ ｼﾃｸ
ﾀﾞｻｲ"
1350 PRINT#1,"HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1)
1360 SETPAGE0,0:DEFUSR=&H9003:A=USR(I)
1370 IFA=-1GOTO1390
```

```
1380 SCREEN0:PRINT"ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ":END
1390 SCREEN0:PRINT"ﾃﾞｨｽｸ ｴﾗｰ":END
1400 '
1410 'ﾏｼﾝｺﾞ ﾉ ｶｷｺﾐ
1420 '
1430 AD=&H9000
1440 READA$:IFA$="END"THENRETURNELSEPOKE
AD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:GOTO1440
1450 DATA C3,06,90,C3,7A,90,E5,DD
1460 DATA E1,DD,7E,02,C6,41,32,AD
1470 DATA 91,DD,E5,CD,00,91,DD,E1
1480 DATA DA,F7,90,DD,E5,CD,25,90
1490 DATA DD,E1,C3,EF,90,21,57,92
1500 DATA 11,00,00,3E,0E,D5,06,0C
1510 DATA C5,CD,58,90,01,20,00,09
1520 DATA EB,01,04,00,09,EB,C1,10
1530 DATA EF,D1,EB,01,00,04,09,EB
1540 DATA 3D,20,E2,21,ED,91,11,82
1550 DATA 76,01,1C,00,CD,5C,00,C9
1560 DATA F5,C5,D5,E5,06,08,C5,E5
1570 DATA D5,01,04,00,CD,5C,00,E1
1580 DATA 01,80,00,09,EB,E1,01,04
1590 DATA 00,09,C1,10,E9,E1,D1,C1
1600 DATA F1,C9,E5,DD,E1,DD,7E,02
1610 DATA C6,41,32,AD,91,DD,E5,CD
1620 DATA 00,91,DD,E1,DA,F7,90,DD
1630 DATA E5,CD,9C,90,CD,4D,91,DD
1640 DATA E1,C3,EF,90,21,00,00,11
1650 DATA 57,92,3E,0E,E5,06,0C,C5
1660 DATA CD,CD,90,01,04,00,09,EB
1670 DATA 01,20,00,09,EB,C1,10,EF
1680 DATA E1,01,00,04,09,3D,20,E4
1690 DATA 21,82,76,11,ED,91,01,1C
1700 DATA 00,CD,5C,00,C9,F5,C5,D5
1710 DATA E5,06,08,C5,E5,D5,01,04
1720 DATA 00,CD,59,00,E1,01,04,00
1730 DATA 09,EB,E1,01,80,00,09,C1
1740 DATA 10,E9,E1,D1,C1,F1,C9,AF
1750 DATA DD,77,02,DD,77,03,C9,3E
1760 DATA FF,DD,77,02,DD,77,03,C9
1770 DATA 21,B1,91,11,B2,91,01,24
1780 DATA 00,36,00,ED,B0,21,A6,91
1790 DATA 11,B2,91,01,0B,00,ED,B0
1800 DATA 11,B1,91,0E,0F,CD,7D,F3
1810 DATA B7,C2,4B,91,11,D6,91,0E
1820 DATA 1A,CD,7D,F3,21,00,00,22
1830 DATA D2,91,22,D4,91,21,01,00
1840 DATA 22,BF,91,2A,C1,91,11,B1
1850 DATA 91,0E,27,CD,7D,F3,B7,C2
1860 DATA 4B,91,C9,37,C9,21,B1,91
1870 DATA 11,B2,91,01,24,00,36,00
1880 DATA ED,B0,21,A6,91,11,B2,91
1890 DATA 01,0B,00,ED,B0,11,B1,91
1900 DATA 0E,16,CD,7D,F3,B7,C2,A4
1910 DATA 91,11,D6,91,0E,1A,CD,7D
1920 DATA F3,21,00,00,22,D2,91,22
1930 DATA D4,91,21,01,00,22,BF,91
1940 DATA 21,01,3E,11,B1,91,0E,26
1950 DATA CD,7D,F3,B7,C2,A4,91,11
1960 DATA B1,91,0E,10,CD,7D,F3,B7
1970 DATA C2,A4,91,C9,37,C9,46,49
1980 DATA 4C,45,30,30,30,41,44,41
1990 DATA 54,00,00,00,00,00,00,00
2000 DATA END
```

ユーティリティー集 その③

DD倶楽部とDanteのデータコンバートプログラム

```
100 CLEAR100,&HD000:DEFINTA-Z
110 COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH40
120 GOSUB360:DEFUSR=&HD000
130 PRINT"(1) Dante   --> DD ｸﾗﾌﾞ"
140 PRINT"(2) DD ｸﾗﾌﾞ --> Dante"
150 PRINT:PRINT"  Select (1) or (2) = ";
160 A$=INPUT$(1):IFA$<>"1"ANDA$<>"2"GOTO
150
170 PRINTA$:PRINT
180 INPUT"MAP NO.(1-30)=";N
190 IFN>0ANDN<31THENB$="RPG-F"+RIGHT$(ST
R$(100+N),2) ELSE180
200 SCREEN5
210 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
220 IFA$="2"GOTO260
230 '
240 A$="Dante":GOSUB290:SETPAGE0,2:BLOAD
B$+".BIN",S:GOSUB310
250 A$="DDｸﾗﾌﾞﾖｳ":GOSUB290:SETPAGE0,0:BS
AVEB$+".GE5",&H0,&H76FF,S:GOTO 280
260 A$="DDｸﾗﾌﾞﾖｳ":GOSUB290:SETPAGE0,2:BL
OADB$+".GE5",S:COLOR=RESTORE
270 A$="Dante":GOSUB290:SETPAGE0,0:BLOAD
B$+".BIN",S:GOSUB330:SETPAGE0,0:GOSUB350
:BSAVEB$+".BIN",0,EA,S
280 SCREEN0:PRINT"ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ":END
290 SETPAGE,1:CLS:SETPAGE1:PRESET(0,0)
300 PRINT#1,A$+" ﾉ ﾃﾞｨｽｸｦ ｾｯﾄ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ":P
RINT#1,"HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1):RETURN
310 FORI=0TO5:COPY(128*(IMOD2),10+16*(I¥
2))-STEP(127,15),2TO(128,16*I),0:NEXT:CO
PY(0,58)-(127,105),2TO(0,0),0:COPY(128,5
8)-(255,105),2TO(0,48),0
320 FORI=0TO3:VPOKE&H7680+I,0:NEXT:FORI=
4TO31:SETPAGE,2:P=VPEEK(&H4E0+I):SETPAGE
,0:VPOKE&H7680+I,P:NEXT:COLOR=RESTORE:RE
TURN
330 FORI=0TO5:COPY(128,16*I)-STEP(127,15
),2TO(128*(IMOD2),10+16*(I¥2)),0:NEXT:CO
PY(0,0)-STEP(127,47),2TO(0,58),0:COPY(0,
48)-STEP(127,47),2TO(128,58),0
340 FORI=0TO3:VPOKE&H4E0+I,0:NEXT:FORI=4
TO31:SETPAGE,0:P=VPEEK(&H7680+I):SETPAGE
,2:VPOKE&H4E0+I,P:NEXT:COLOR=RESTORE:RET
URN
350 A$=USR(B$+" BIN"):EA=PEEK(&HF603)+PE
EK(&HF604)*256:RETURN
360 FORI=&HD000TO&HD039:READA$:POKEI,VAL
("&H"+A$):NEXT:RETURN
370 DATA 13,EB,5E,23,56,21,5F,F5,36,00
380 DATA 23,06,0B,1A,77,23,13,10,FA,06
390 DATA 19,36,00,23,10,FB,11,5F,F5,0E
400 DATA 0F,CD,7D,F3,11,00,F6,0E,1A,CD
410 DATA 7D,F3,11,5F,F5,21,05,00,22,6D
420 DATA F5,2E,01,0E,27,C3,7D,F3
```

マシン付属のツールたち

これまで、一般に市販されているグラフィックツールを見てきたけど、もっと身近なところにみんなが持っているツールがあるよね。そう、マシンを買ったときについてくるソフトだ。ここでその実態にせまってみよう。

FS-A1WSX 付属ツール

パナソニックのFS-A1WSX（以下WSXと略）には、さまざまな内蔵ソフトや付属のディスクソフトがある。その中の目玉といえば、なんといってもワープロソフトだろう。255色48ドットカラープリンターのFS-PC1とともに大きな話題になったのは記憶に新しい。また､アドレス管理やAVラベルを作るソフトが内蔵されていたりと、いろいろ種類が豊富だ。

そして、ここで紹介するグラフィックツール。シンプルで使いやすく、わかりやすいアイコン表示などで初心者でも簡単に使いこなせるようになっているのだ。また、マニュアルには、約70ページにわたってグラフィックツールの説明が載っているから、とまどうことは少ないはずだ。まず最初に、マニュアルによく目をとおしておくといいかもね。

いきなり市販のグラフィックツールを買うというのは、初心者には、けっこう勇気がいることかもしれない。でも、この付属ツールでグラフィックを描いてみれば、だいたいどういう感じになるかわかるんじゃないかな。コンピューターを使って絵を描いてみたいという欲求を、十分満足させてくれるだろう。

それじゃ、おもな機能を説明していくぞ。メーンメニューには、全部で10種類のアイコンが描かれている。これは、ペンの種類を選んだり、円や直線を描く、塗りつぶす、絵を消す、コピーする、文字を表示する、イメージスキャナーを使って入力するなどだ。この基本的なコマンドだけで、簡単に思いどおりのグラフィックが描けるというわけだ。

⬆回転、拡大、縮小コピーはお手のもの。難しい操作はまったくなくできるのだ。

⬆文字を入力してみたぞ。ここは幽霊が出るといわれる、根津の館なのだ……。

それぞれのアイコンをクリックすると、サブメニューが表示される。ここでは色を選んだり、描きたい線の種類などを決定することになるのだ。

ペンには、鉛筆と筆の２種類あり、さらに筆は４種類のパターンを選択することが可能。サブメニューにある虫めがねのアイコンは、一部分を拡大して、修正するときに便利なものだ。これで、ドット単位の微妙な修正ができるぞ。

文字入力には、ひらがな、カタカナ、ローマ字入力でひらがなを出す、ローマ字入力でカタカナを出す、英字、区点コードなどの種類がある。区点コードというのは、JISコード表に載っている数字のことだ。また、単漢字変換でJIS第１水準の漢字を出すことができるのだ。文字サイズは16ドットと32ドットの２種類が選べ、影をつけたり袋文字にするなどの装飾も可能なんだよ。

また、イメージスキャナーを使えば、写真や絵を直接画面に取り込むことができる。これを利用するためには、イメージスキャナー、ハンディープリンターインターフェースカートリッジが必要だ。

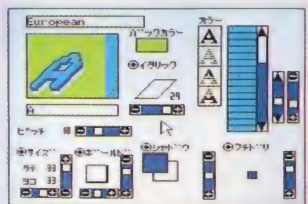
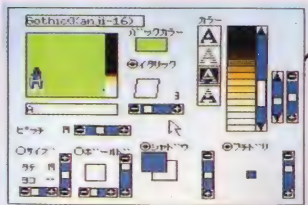
ここまで、WSXに付属のグラフィックツールにざっと目をとおしてきた。それほど機能は多くないものの、使いやすいといえる。

➡Mマガのドット絵師、吉田孝弘が描いた絵。「ボクはふつうの絵は苦手なんですよ、ニャハハ」と語った。

HB-F1XV 付属ツール

ソニーのHB-F1XV（以下XVと略）の付属ツールは、3枚のディスクに収められている。クリエーティブツールⅠ、Ⅱ、Ⅲに分かれていて、ⅠにはF1シンセサイザー、Ⅱには、らくらくアニメやボイスレコーダー、グラフィックツール、そして、BASICファイラーというBASICのソフトをカーソルで選択して簡単に走らせるものや、スプライトエディター、キーボードのタイピングを練習するソフトなど、Ⅲには文書作左衛門のXVバージョンが入っているのだ。

じゃ、クリエーティブツールⅡに入っているグラフィックエディターの紹介をしていこう。このエディターは機能が豊富なので、いちどに全部覚えるのは難しいかもしれない。ただWSXと同じように、メニューはわかりやすいアイコンで表示されているから、すぐに慣れるはずだ。そして、使いこなせるようになれば、かなり細かいところまで表現できるぞ。きっと強力な味方になってくれるのだ。

⬆入力する文字の設定をする画面。ここで文字の色や書体などを決めてやるのだ。

⬆Europeanという書体で、斜体を一番きつくかけると、こんな感じになる。

⬆グラデーションをかけてやると、見た目がかなりキレイに、そしてハデになる。

⬆スプレーのドット密度も、変更可能だ。背景などを描くときに便利だね。

このエディターは、SCREEN 5からSCREEN 8までの4つのスクリーンモードで使用できるようになっている。エディターを立ち上げたあと、必ず最初にスクリーンモードを選んでおこう。というのは、いちどスクリーンモードを決めて描き始めると、途中でモードを変更した場合はそれまで描いた絵が消去されてしまうからだ。注意が必要だね。

さきほどもいったように、機能はかなり豊富だ。たとえば、ペンの太さも多くの種類から選べるし、スプレーもドットの密度を自由に調整できる。要するに細かいところまで、ちゃんと手を加えることができるというわけなのだ。

その中でもとくに目立つのは、文字に関する機能。文字の種類は、ゴシックなど3種類から選択でき、文字の縦横のサイズも変えることが可能だ。文字間ピッチも0ドットから33ドットの範囲で変更できる。ボールドで文字の線の太さを5段階に変えられ、イタリックという項目では、文字の傾きを32段階でかけることができる。また、ふちどりやシャドーもそれぞれ5段階の設定が可能になっているのだ。

文字の色の塗り方も4種類あって、文字全体を均等に塗るベタ、しま模様に塗るストライプ、上から下にかけて明かるくなるグラデーション、上に向かって明かるくなるグラデーションだ。

このように、文字を表示させるときには、かなり自由がきくといえる。自作のグラフィックにおもいっきり凝った文字を入れることができるなんて、やりがいあるね。

また、このグラフィックエディターで描いた絵は、らくらくアニメに使えるのだ。この場合は、スクリーンモードを5か8に設定する必要がある。このことは覚えておいてほしい。

せっかくだから、らくらくアニメのことも紹介しておこうね。これは、グラフィックエディターで描いた絵や、ビデオデジタイザーで取り込んだ画像を使って、それにボイスレコーダーで録音した音を組み合わせてアニメーションを作るものなのだ。これとまったく同じことを、BASICのプログラムでやろうとするとかなり大変だけど、このらくらくアニメだと簡単にできてしまうのだ。コンピューター上でアニメを作りたい人にはピッタリといえるね。

⬅吉田建設のプログラマー、吉田哲馬に彼のありあまる才能(?)を発揮してもらったのだ。ウーン、芸術的……。

パッケージソフトで発売中

ここで紹介したクリエーティブツールの3枚のディスクのうち、Ⅱに収められているグラフィックエディターとボイスレコーダー、らくらくアニメなどがパッケージソフトとして販売されているのだ。『らくらくアニメ』というタイトルで、価格5800円［税別］。これはMSX2以上で利用できるようになっている。

ということは、XVを持ってないユーザーでも、グラフィックツールやボイスレコーダーなどを使えるわけなのだ。やはり、このソフトだけでも欲しい！ という人が多かったんだろうね。

XVユーザー以外にも、これらのツールを開放してくれるということは、とってもウレシイじゃありませんか、ねー。

⬆らくらくアニメのサンプル画面だ。オリジナルアニメが作れるのがイイね。

⬅付属ツールをひとつにまとめて発売中。

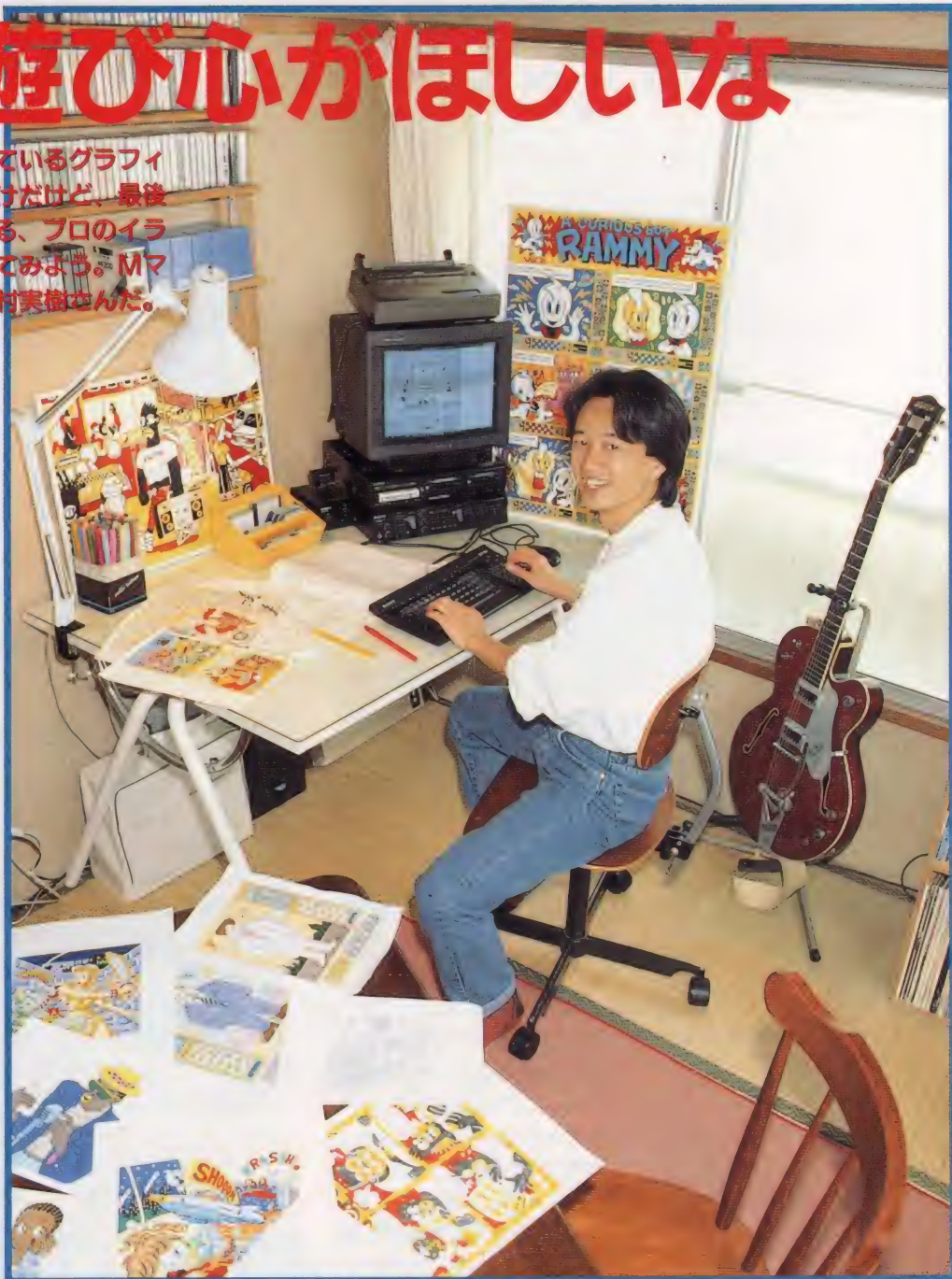
もっと遊び心がほしいな

これまで、各社から発売されているグラフィックツールを紹介してきたわけだけど、最後はMSXを仕事に活用している、プロのイラストレーターに話をうかがってみよう。Mマガではすっかりお馴染みの岩村実樹さんだ。

岩村実樹という名前にピンとこなくても、彼の作品を見れば〝あ、あの人か〟とわかるハズ。毎号の巻末を飾るエディトリアルや、ハードウェア関係の特集記事などに、アメコミっぽいポップなイラストを描いてくれる人だ。ちなみに、この特集の扉ページや肩（右上の〝特集グラフィックツール活用宣言〟と書いてあるところ）に掲載したイラストも、彼の作品。なかなかカッコイイでしょ。

で、意外と知らない人も多いみたいなのだけど、岩村さんのイラストはすべてMSXを使って描かれている。今回の特集では、MSXの画面をそのまま写真に撮って載せたから、なるほどとうなずく人も多いかもしれないな。でも、過去のMマガに載った、紙に描かれたイラストも、もとを正せばみ〜んなMSXで描かれたものなんだよ。よく見れば、輪郭線などがドット絵みたいにギザギザになっているから、確かめてみてね。

そんな〝MSX大好き！〟を実践している岩村さんと、MSXとの出会いについての話から、インタビューははじまったぞ。

「けっこうみんな、ゲームとかしたくてコンピューターを買うわけでしょう。でもボクの場合は違っていて、5年くらい前にDX-7という、ヤマハのシンセサイザーをコントロールするために買ったんだ。機種は、MIDIユニットが使えるってことで、ビクターのHC-6」

それって、MSX1のマシンですよね。ずいぶん昔からのMSXユーザーなんですね。ところで、音楽のためのMSXを、どうしてイラストに使おうと思ったのですか？

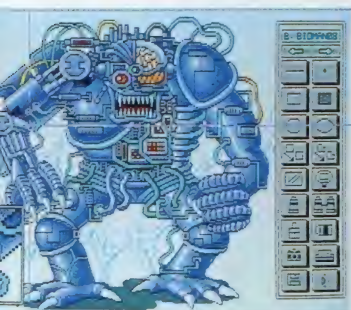
「じつはMSXを買ったときに、ソニーから出ていたEDDY IIっていうグラフィックツールも買ったんだ。当時は新聞広告やポスターを作るデザイン事務所で、グラフィックデザイナーをしてたこともあって、なんとなくCGに興味があったんだろうね。それから、なぜか結婚するのと同時に会社を辞めてしまって、生活するには働かなくてはいけない。そんな諸事情もあって、MSXを使って本格的にイラストを描きだしたわけ」

これはMマガ編集部として自慢してもいいことだと思うのだけど、岩村さんがMSXを使ったイラストレーターとなるキッカケのひとつはMマガにもあった。というのが、1986年の1月号で開催した〝年賀状コンテスト〟。同じ年の4月号に掲載された結果発表を見てもらえばわかると思うけど、岩村さんは見事（というか不本意ながらというか）3位に入賞。賞品のディス

クドライブを手にしているのだ。

「それまではカセットテープで、何分もかけてデータをロードしてたからね。ディスクが使えるようになったのはうれしかったな。やっと仕事にも使えるかなって気になったもの」

ひとくちにMSXを使ってイラストを描くといっても、岩村さんの作品にはいわゆるCGとは違ったイメージがある。実際にどういう手順で描いていくのか、説明してもらったぞ。

「まず下描きは紙にする。マウスとかトラックボールとかいろいろ使ってみたけど、いきなり画面に絵を描き出すってのはダメ。指先のペンの位置を的確に検出して、画面に線を引いてくれる装置とかが開発されればべつだけど、現状では紙に鉛筆で描くってのが一番だね。それからビデオカメラを使って下絵をデジタイズして、グラフィックツールで線をきれいに引き直すまでが、MSXを使う部分。あとは透明なシートに印刷して、アニメーションのセル画を描く要領で着色すれば完成」

⬆下絵をMSXに取り込んでからさまざまに加工し、ようやく完成したイラストだ。

とのこと。岩村さん独特のポップで発色のよいイラストの秘密は、セル画の手法を取り入れたところにあったのだ。

「でも最近では、いまのイラストに飽きがきて、バックの処理にパステルやマーカーとかも使ってるんだよ。それからイラストの一部分を切り抜いて、コラージュみたいに貼り付けたりね。先月号のMマガの特集イラストがそうだったんだけど、ちょっと雰囲気が違ってたでしょ？」

岩村さんが現在イラストを描くのに使っているシステムは、ソニーのHB-F900とHBI-F900という、MSX2マシンとその拡張ユニット、そしてブラザーの8ドットサーマルプリンターの組み合わせ。グラフィックツールは当然、マシンに付属のものだと思ったら……なんと自作したのだとか。

「これまでに使ったツールは、イージーテロッパー(ソニー)とビデオグラフィックス(パナソニック)だけ。だから偉そうなことはいえないけど、使う人の意見があまり反映されてないと思うな。たとえばカーソルが小さくて見にくいことや、細かい部分を修正するのに拡大モードがあるのだけど、拡大される範囲が小さすぎて全体のイメージがつかめないこと。趣味的にイラストを描くにはこれでもいいかもしれないけど、ボクみたいに毎日仕事として使っていると、どんどんアラが見えてきちゃう」

使う人やその目的によって、各自がほしがる機能は当然違ってくるハズ。だから、すべてのユーザーを満足させることは不可能だろうけど、もう少し使い勝手を優先させた、使う人の立場に立ったツールがほしいというのが、プロのイラストレーターとしての岩村さんの意見だ。でも、そんなツールが出るのを待ってられないので、彼はBASICとMSXベーしっ君で自作してしまったのだけど……。

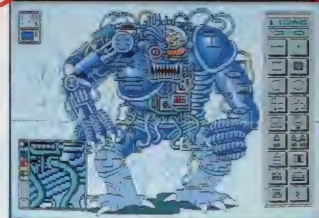
「え〜、こんなの絶対に使わないよ！　みたいな、ムダな機能があってもいいと思うんだよね。いまの3倍くらい機能があって、自分で使いたいものを組み合わせてメニューを作る。そんなセミオーダーメイドのツールがね。それから、BASICの機能を呼び出すような機能もほしい。たとえばイラストに等間隔の線を引いたりといったことは、BASICなら簡単にできるけど、自分の手でやろうとすると面倒でしょ。せっかくコンピューターという便利なものを使っているのだから、もっと楽してイラストが描けるようになりたいな」

これは市販されているグラフィックツール全般にいえることかもしれないけど、機能をソツなくまとめ、誰もがそれなりに使えることを目的として作られたものが多いと思う。ただそんな中にあって、T&EソフトのDD倶楽部のように、キャラクターやグラフィックをゲームに利用することを前提に、作成するためのツールも出てきている。もちろん、ふつうに1枚の絵を描くためのツールとしても一応の機能は備えているけど、あくまでもメーンとなるのは、ゲームに対応する部分だ。

また、ソニーのクリエーティブツールのように、グラフィックの中にカッコイイ文字を出力することにこだわりを持ったり、描いた絵をアニメーションさせたりといった、個性的な道を歩むツールも出てきている。

さらにグラフサウルスのように、タイトルやメニューなど、一見するとムダと思われるような部分に凝ったツールもある。

「そもそもイラストなんて、クリエーティブな遊び心があって生まれるもんでしょ。だから、そのイラストを描くためのグラフィックツールにも、もっともっと遊び心を持ってほしいよね」

誰もが使える多機能ツールは確かに必要だけど、今回の特集で紹介してきたような、機能を細分化したり、遊びの要素を取り入れたツールも確実に増えてきている。そう、そんな状況が、MSXをますますオモシロクしていくのだ。

PROFILE

岩村実樹（30歳）

東京都世田谷区在住。1986年に集英社のヤングジャンプで、第1回金の熊賞グランプリを受賞。以来、MSXを使ったユニークなイラストで、人気を集めている。

⬆必要にかられて、プログラムまで自作するようになったのです。パワーあるなあ。

Panasonic

プリントアウトコンクール結果発表!

カラーワープロ、CG、モノクロの3つの部門に分けて作品を募集したプリントアウトコンクール。ここでグランプリの発表を行なうぞ。どの作品もレベルが高いのだ。

⬆⬅審査した松下電器の平賀さんも、レベルの高さに感心していたのだ。みんなコツコツと、がんばっているなあという感じがしたぞ。

CG部門

グランプリ 埼玉県/土本美代子

真っ先にグランプリに決まったのが、土本さんの3枚の作品。まったく文句なしの出来なのだ。審査員一同が、ウーンとうなってしまったほど。どれもヨーロッパの風景を題材にしたもので、いい雰囲気に仕上がっている。誌上では、そのうちの2枚を紹介しよう。

見てもらうとわかるように、色の使い方や構図など、かなりしっかりとしている。ヨーロッパの落ち着いたようすが、こちらに伝わってくる感じがするね。土本さんが以前ヨーロッパ旅行をしたときに見た風景などを、自分なりにアレンジして描いたそうだ。

これだけレベルの高い作品が描けるということは、土本さんがCGツールを使いこなして、自分のモノにしてるという証拠だろうね。これからもドンドン描いていってほしい。グランプリとして、約束どおりパナソニックのRGBモニターG2を贈るのだ。

グランプリ 福岡県/草野俊一

カラーワープロ部門は、残念ながらグランプリ該当作なしということになってしまった。その関係で、このCG部門からもうひとつグランプリが誕生することになったのだ。さきほどの土本さんのしっとりしたヨーロッパの風景とはうって変わって、こちらは、すでに夏を先取りっ！　という作品。真夏のまぶしい太陽の下で、水しぶきをあげながらジェットスキーで楽しんでいる感じが、とてもよく出ているのだ。

作者の草野さんは、昨年、小型船舶4級の免許を取ったそうで、今年の夏から、この作品のようにジェットスキーに挑戦することにしているという。そのときのシーンを思い浮かべて描いたそうだ。たしかに躍動感あふれていて、楽しそうだよね。小型船舶4級免許って、難しいのかなあ。

こんな明かるい感じの作品を見るのも、なかなか楽しいものだ。これを見てると、ジェットスキーに挑戦したくなってこない？

モノクロ部門

グランプリ 青森県/五十嵐幸子

青森県の五十嵐さんといったら、音楽のこころやソフコンなどに積極的に応募してくれているから、Mマガ誌上で何度か見た人も多いだろう。その五十嵐さん一家が、プリントアウトコンクールにも応募してくれたのだ。

その中でグランプリに輝いたのがお母さんの幸子さんの2枚の作品。手慣れたタッチで、馬と教会を描いてある。モノクロ独特の雰囲気を、うまく使っているのだ。

また、良雄くんと礼子ちゃんのふたりのお子さんも、描いて送ってくれた。MSXを使って一家でグラフィックを描いている姿を思い浮かべると、ほのぼのしてくるのだ。ホームコンピューターとして、MSXが活躍していることがよくわかるね。

これからは、FS-PC1を使ってカラーの作品にもチャレンジしてほしいものだ。

MSXマガジン特別賞だ!

残念ながらグランプリには届かなかったものの、そのまま埋もれさせておくには惜しい！　という作品がいくつかあった。そこでMSXマガジン特別賞を設けることにして、ここで紹介しよう。どれもオリジナリティーあふれるものばかりだ。

兵庫県/広瀬 真

MSXのロゴ入りの便せんを送ってくれたのが、兵庫県の広瀬さん。これは完全にアイデア賞ものだね。ほかにも便せんを送ってくれた人もいたんだけど、その中では広瀬さんのが一番目立ったのだ。

MSX400万台のロゴと、まん中あたりにある罫線の一部を太くして、MSXの文字を出しているという、ちょっとしたくふうがなかなかよかったのだ。

これでラブレターを書くと、相手に思いが伝わる……かも。がんばってね。

400

夢をのせて400万台。

MSXマガジン

広島県/永田雄一

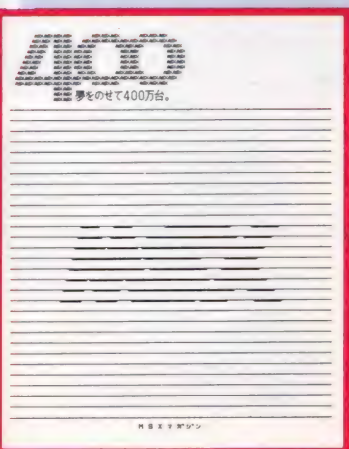
永田さんは14歳の中学生。応募作は、なんだか『日本昔ばなし』を思い出させるね。子どものころに戻ったような気分にさせてくれる作品だ。ほのぼのしてて、こういう感じっていいなー。

これを見てて、ふと思ったんだけど、こんな感じで、自分だけの絵本をカンタンに作ることができそうだよね。ストーリーを考えて、それに合ったグラフィックを描く。DTPというのはちょっと大げさかもしれないけど、MSXを使って絵本が作れるなんて、ステキなことだと思わない？　手軽に始められるMSXだからこそ、みんなもぜひ挑戦してみてほしい。

埼玉県/森下晃路

あと一歩でグランプリに届かなかったのが、森下さんの作品。グランプリとは、あまり差はなかったんだけど、クリスマスという題材で、ちょっぴり季節はずれだったのが損したかもしれないな。

全体のタッチは、クリスマスの華やかな雰囲気とよく合っていて、完成度は高いといえる。こんな感じのクリスマスカードをもらったら、きっとうれしいだろうね。

堂々の

ソニークリエーティブコンテスト 審査発表なのだ〜!!

『HB-F1XV』の発売を記念して、Mマガとソニーが開催したクリエーティブコンテストの審査発表のときがきた。読者のみんなから送られてきた山のような作品を前に、審査員一同悩み抜いた結果がこれなのだ。

2月末の締切が近づくにつれ、毎日山のような作品がMマガに送られてきた。これすべて、クリエーティブコンテストへの応募作品。アニメーションに音楽に、みんながどれだけMSXを活用しているか、ヒシヒシと伝わってきたぞ。

審査経過は、まずMマガの編集部で第1次選考を行ない、そのあとソニーHI事業部に場所を移し、最終選考(下の写真を見てね)を行なった。どの作品も力作揃いなので、審査していて楽しかったぞ。らくらくアニメ部門は画面写真を、ふたつの音楽部門はプログラムリストを掲載したので、ぜひ鑑賞してみてね。なお、残念ながら選にもれた人にも、参加賞のディスクが贈られるからお楽しみに。

らくらくアニメ部門

1位 浅賀美喜さん

このらくらくアニメ部門だけは、ソニーのHB-F1XVユーザーでないと応募できないこともあり、じつは〝作品が集まるかな〜〟と心配していたのだ。でも、どうしてどうして、いい作品が送られてきたぞ。

中でも審査員の目を引いたのが、浅賀さんの作品。SCREEN8を使っていることも関係しているかもしれないけど、グラフィックの美しさはピカイチ。〝ストーリーに奥深いものがある(ハズ)〟という、ソニーの審査員からのスルドイ意見も飛び出し、めでたく1位の座を射止めたのだ。このハートは誰のためのものなのかな？　という邪念は払いつつ、まずは入賞おめでとうございます。

そうそう、らくらくアニメは現在パッケージソフトとして発売中。キミもアニメ作りに挑戦してね。

2位 吉田幾俊さん

メルヘンチックな１位の作品とはうって変わって、エゲツナ～イものに仕上がっているのが吉田さんの作品。大阪に在住の33歳の男性というのを知って、審査員一同へんに納得してしまったりして。やっぱり、これだけのパワーを持った作品を生み出せるのは、食い倒れの町、大阪だからこそかな。

じつはＭマガ編集部で行なわれた第１次選考では、これが一番受けた作品。とくに、〝くっさ～えげつな～〟という部分では、ボイスレコーダーを使ってMSXに喋らせるなど、演出も凝っていたぞ。惜しくも２位に甘んじたのは、ソニーの審査員の洗練された趣味に合わなかったから、かな。

誌面の関係もあって、半分くらいの画面しか掲載できなかったけど、中年太りでダイエット中のドラキュラ男爵を襲った悲劇、といえばわかるでしょ。思う存分笑ってくださいな。

3位 栗山章くん

12歳という若さながら、堂々３位に入賞したのが栗山くん。鈴鹿サーキットで開かれる、F1グランプリのようすを描いた作品を送ってくれたぞ。グラフィックの美しさなどはまだまだだけど、ボイスレコーダーで表現できる音質にピッタリの、エンジン音を上手に使ったことが評価された。〝らくらくアニメの新しい一面を開いた〟とは、ソニーの審査員の声。

課題曲アレンジ部門

（リストは156ページから）

1位 鈴木茂司さん

このアレンジ部門、課題曲が少し癖の強いメロディーだったために、みんなけっこう苦労したようだね。とくに、アップテンポのアレンジをしている曲では、メロディーとリズムがうまくかみ合わなかったりして、曲の印象がチグハグになっているものが多かった。その中で堂々１位に輝いた鈴木さんの曲は、盆踊り風にうまくまとめている。イントロにそれらしいフレーズを挿入しているのも、雰囲気が出ててすごくイイ。

欲をいえば、少しおとなしめの仕上がりになっているのが残念だね。もっとハデな音とか、騒々しいアレンジもほしかったなあ。

2位 長野大介くん

２位に入賞した長野くんの作品は、１位の作品とはうって変わり、ノリのいいアレンジになっている。曲を聴いて一番印象に残るのが、前半部分のコード展開だ。おなじメロディーでも少しコードを変えていて、気持ちよく聴いていられる。後半のサビの部分のアレンジを少し変えて、メリハリをつけるともっと良かっただろうね。

3位 佐々木勝さん

３位の佐々木さんの曲は『シンセサウルスVer.2.00』を使って作られたものだ。マイナーコードを多用して、うまく日本調にまとめられている。同じメロディーでも、こんなに印象が違うのかと、審査員一同、感心してしまったのだ。また、アレンジの大胆さにもキラリと光る個性が感じられたぞ。

オリジナル作曲部門

（リストは157ページから）

1位 土田英寿くん

めでたくオリジナル部門の１位に輝いたのは、土田くんの〝INTO YOUR HEART〟だ。タイトルどおりの、非常にさわやかな曲になっている。それに、何よりも曲がうまく構成されていて、聞きやすい点が評価された。

実際の曲のほうは、自分で音色を作らず、FM音源に内蔵されている音色のみをうまく使っている。音を作らずにここまで仕上げられるのは、作者の音色の使い方がうまいせい。FM音源がニガ手とするドラムの音も、控え目に鳴らしたりPSGと重ねたりして、うまくカバーしている。こんな工夫も勝因のひとつだろう。

2位 細江国彦さん

作者の細江さんもいっているように、これはいわゆるテクノポップというもの。なかなか渋くてカッコイイ曲だ。メロディーラインが妙にアラビア風なのも、ミスマッチでいい味出している。ただ、いわゆるテクノ風というところに止まっていて、そこから踏み出せていないのが残念だ。あとひと踏んばりというところだね。

3位 中野定博くん

こちらは、いかにもジャズっぽい曲。３位入賞の中野くんは、相当ジャズに詳しい人なのかもしれないね。パターンを踏んで、曲をキッチリとまとめている。これからの課題は、２位の細江さんと同じで、いかにもジャズっていうところから、どうやって踏み出すかが問題になるだろうね。

MSX400万台突破記念コンテストなのだぞ

MSX-FAN
MSXマガジン
合同企画

MSX大賞!

MSXマガジンとMSX-FANが合同で開催するという夢の企画、MSX大賞の締切がいよいよ迫ってきたぞ。プログラム部門と論文部門、キミが得意とする分野に、どんどん力作を送ってほしい。MSXにかけるキミの意気込みを、このコンテストで思う存分表現してみないか！

1983年にMSXの仕様が発表されてから、わずか7年目にして、メーカーのマシン出荷台数が400万台を突破。国内に200万台、そしてアジア、ヨーロッパ、南アメリカ、オーストラリアといった全世界に200万台の、MSXマシンが広まっているわけだ。

さらにMSXとしては売られていないけれど、AV機器のコントローラーなどとして、ボクたちの生活に入り込んだものもある。キーボードがなくても、スロットがなくても、その心臓部にはMSXと同じ基板が使われている製品は、意外に多いのだ。

そんなMSXから波及した製品まで数え出したら、一体世界に何百万台のマシンがあるのだろう。なんだか夢のようにも思えるけど、これは、まぎれもなく現実のこと。キミが作ったプログラムが、大好きなゲームが、世界中のMSXマシンで同じように動くのだ。

そんなMSXの発展を記念して、企画されたのがMSX大賞。プログラムと論文のふたつのコンテストで、作品を競ってもらおうというものだ。プログラムコンテストはゲーム、CG、音楽の3部門。論文は、〝こんなMSXがほしい〟と〝将来のパソコン〟がテーマの小中高生部門、〝ホームコンピューター〟がテーマの一般部門の合計3部門。キミがもっとも得意とする部門に作品を応募してほしいな。

そうそう、コンテスト期間中にショートプログラムアイランドや音楽のこころのコーナーあてに送られてきた作品も、自動的にMSX大賞の応募作として審査されるからね。これはチャンスだぞ。

プログラムはディスクかカセットテープにセーブし、操作方法などの説明を添えて送ってね。論文は400字詰め原稿用紙4枚以内にまとめること。ワープロ原稿でもいいぞ。どちらの場合も住所、氏名、年齢、電話番号、そしてどの部門への応募なのかを明記しよう。締切は5月31日（当日消印有効）なのだ。なお応募作品の返却はできないので、ご了承くださいね。

審査結果は8月8日発売のMマガ9月号で発表。各部門の最優秀作品にはMSX大賞（各1名、合計6名）が、そして優秀な作品にはMSXマガジン賞とMSX-FAN賞（各1名、合計12名）が、豪華賞品とともに贈られるのだ。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX大賞○○部門係

プログラムコンテスト

ゲーム部門

キミが自分で考え出したオリジナルゲームを送ってほしい。ジャンルやプログラミング言語、サイズは自由。とにかくオリジナリティーあふれる作品を待っているのだ。いくら完成度が高くても、市販のゲームに似ていたらポイントは低いぞ。キミのセンスに期待する！

CG部門

1枚のグラフィックとして完成したものでも、何枚かの絵を使ってアニメーションした作品でもかまわない。MSXを使って描いたオリジナルCGを送ってくれ。自然画を取り込んで加工したものでもいいぞ。ただし、既製のアニメキャラをトレースしたものは、審査できないからね。

音楽部門

MSXで作曲、アレンジした作品を応募しよう。オリジナル曲だと評価も高いけど、ゲームミュージックやヒット曲などを、キミなりにアレンジして送ってくれてもいいぞ。使用する音源は、MSX用として発売されたものなら何でもかまわないからね。力作を待っているのだ。

MSX大賞(各1名様)

◉MSX2+&RGBモニター

プログラムコンテストの最優秀作品には、ご覧のMSX2+本体と、各社のRGBモニターをセットにしてプレゼント。これでキミのMSXライフは、ますます充実するね。

⬆本体に内蔵されたカラーワープロ機能が好評の、パナソニックのFS-A1WSXだ。

⬆音楽、アニメ、ワープロのツールディスク3枚が付属するソニーのHB-F1XV。

⬆BASICの実行速度を上げるコンパイラーを内蔵した、サンヨーのWAVY70FDだ。

MSXマガジン賞&MSX-FAN賞(各1名様)

◉日本語MSX-DOS2
◉MSX HD Interface
◉MSX-SERIAL232

惜しくも大賞はのがしたけれど優秀な作品には、MSXマガジン賞とMSX-FAN賞が各部門1名ずつ、合計6名に贈られる。

賞品はアスキーから好評発売中の、3つのカートリッジをプレゼント。どれも、より高度なプログラミング環境を提供してくれる、ツールやデバイスたちなのだ。まさに、プログラマー必携の3点セットというわけだね。これらを使いこなして、より一層キミのプログラミングテクニックに磨きをかけてくれ。

参考論文、ホームコンピューター

何年か前に観た映画で、コンピューターの発達を考えさせられる印象的なシーンがあった。テレビシリーズが好評で、映画化されたスタートレックの第4作目。ふとしたキッカケで、はるかな未来から現代へタイムスリップしてきた、ミスタースコットという人物が、アメリカのマッキントッシュというパソコンと相対するシーンだ。

「ハロー、コンピューター」

と、にこやかにマッキントッシュに語りかけるスコット。でも、当然のことながら、返答はない。いぶかしげな顔をしながらも、傍らにあるマウスを見てにっこり。

「ハロー、コンピューター」

と、マウスをマイクのように手にとりながら、ふたたび満面の笑みをたたえて語りかける。まるで不機嫌な子供をなだめすかすかのように。まるでコンピューターにも意志があるかのように。

もちろん、マウスに話したからといって、マッキントッシュが動くわけはない。現在でも音声入力の研究は続けられ、ある程度の成果は上げているといっても、実用化されるのはまだまだ先の話だ。そんな状況を知ったときのスコットの落胆した顔。そして、口をついて出た次のような内容の言葉が、いま目にしているコンピューターの姿を、的確に語っているのではないだろうか。

「まだキーボードなどを使っているのか。ええい、原始的なヤツめ！」

ホームコンピューター。つまり、多くの家電製品のように、趣味という分野を超え、実用品としてコンピューターが家庭に普及するためには、3つの要素が必要だと思う。まず、その第1番目が〝情報〃だ。

コンピューターを使って何をするか、何ができるか。もちろんワードプロセッサーとして使うこともひとつだとは思うけど、それだけならワープロ専用機でもいいわけだ。あえてコンピューターを使おうというなら、もっと複合的な活用法が見いだされなければいけない。それが情報、ネットワークというもの。いまのようなスタンドアローンの使われ方ではなく、電話回線（望むらくはデータ通信の専用回線）などをとおして豊富な情報にアクセスできる。テレビのスイッチをひねってニュース番組を見るように、コンピューターをとおして情報を知る。そんな使い方が可能にならなくてはいけない。

コンピューター普及のための、第2番目の要素は〝価格〃。ビデオデッキや大型テレビを購入するくらいの感覚で、コンピューターも買えるようにならないとね。たとえば現在の家電製品やビデオ、コンピューターというものを価格や実用性といった観点から3分割するなら、生活必需品、贅沢品、趣味の品になると思う。冷蔵庫や洗濯機は必需品、大型テレビが贅沢品、そしてコンピューターは趣味の品というわけだ。これがせめて贅沢品に区分けされるようにならないと、コンピューターの普及はないだろう。

そして第3番目の要素が〝使い勝手〃。これがもっとも重要であり、かつ実現がもっとも困難なものだ。というのも、はじめのふたつはコンピューターのハードウエアの技術が発展していけば、ある程度解決されるものだと思う。ところが使い勝手というのは、多分にソフトウエアが関与する部分。いくら技術者が高性能なハードウエアを作ったとしても、それを効果的に引き出すソフトウエアがなければ、宝の持ち腐れとなってしまうのだ。

話を映画に戻すと、もっともヒューマンインターフェースの部分がよく考えられ、ソフトウエア面が充実しているという評価を受けるマッキントッシュでさえが、〝原始的なヤツ〃になってしまった。どうやらホームコンピューター誕生のカギは、〝ハロー、コンピューター〃の問いかけにあるのかもしれない。

論文コンテスト

……小中高生部門①

●こんなMSXがほしい

いつもMSXを使っているときに気になっていたこと、不満に思っていること。どうしてこんなことができないんだろう、こんなことができるマシンだといいな、なんてMSXに対する憧れを綴ってほしい。

CPUが何で、メモリーが何メガでなんてスペック的なことより、もっと大きな視点から見たMSXのあるべき姿を書いてくれ。ボクらが手にしたい、夢のようなMSXは、どんなマシンなんだろう。

MSX大賞（1名様）

◉CDラジカセ

⬆パナソニックから発売中のDT-9が、この部門の賞品だ。イイ音を聴いてね。

……小中高生部門②

●将来のパソコン

MSXという枠を超え、将来あるべきパソコンの姿を探ってみよう。電話やテレビと結びついたり、家の中のありとあらゆるものをコントロールしたり、はたまた音声認識が可能になったパソコンなど。みんながワクワクするような、楽しいアイデアを聞かせてね。

MSX大賞（1名様）

◉CDラジカセ

⬆こちらはサンヨーのWCD950。なんとCDがダブルになった重装備メカなのだ。

……一般部門

●ホームコンピューター

冷蔵庫や洗濯機のように、マニュアルを読むこともなく誰もが当然のこととしてコンピューターを使う。電話やテレビのように、毎日の生活になくてはならない存在。コンピューターがそうなる日も、意外に近いかもしれない。

この部門では、そんなホームコンピューターのあるべき姿を描き出してみよう。また、家の中だけでなく、学校などの教育の場に進出するコンピューターの姿はどんなだろう。これまで一度もコンピューターに触ったことのない人の意見も聞かせてほしいな。上の文例も参考にしてね。

MSX大賞（1名様）

◉8ミリビデオカメラ

⬆パスポートサイズでお馴染みの、ソニーの8ミリビデオカメラTR-55が賞品だ。

MSXマガジン賞&MSX-FAN賞（各1名様）

◉ヘッドホンステレオ

プログラムコンテストと同じように、惜しくも大賞に届かなかった優秀作品には、MSXマガジン賞、そしてMSX-FAN賞として、パナソニック、ソニー、サンヨーのヘッドホンステレオが贈られる。こちらは各部門1名ずつ、合計6名だ。

応募の締切は 5月31日 （当日消印有効）なのだ

大西みつぐ

MSXで写真集ができちゃった!!

フロッピー写真集

プロの写真家が、MSXを使って写真集を作っているという話を聞き、さっそく取材にうかがった。MSXがいろいろな分野で使われているのを知ると、なんだかうれしくなってしまうのだ。それに、写真の世界ではMSXがどのように活用されているのか、なかなか興味深いよね。

MSXを使って写真集を作るという試みを行なったのは、写真家として活躍中の大西みつぐさん。写真だけではなくビデオアートにも精通し、現在、東京綜合写真専門学校の専任講師を務めている。住まいでもあり、大西さんが拠点としている東京、葛西の巨大な団地へと、足を運んでみた。すぐ近くに、最近できた葛西臨海公園があって、そちらのほうに気を取られながらも、なんとかたどり着いたのであった。

ドアを開けて迎えてくださったのは、想像していたよりもはるかに若く、都会的な雰囲気をもつカッコいい男性。先生というイメージから、ちょっと気むずかしいおじさんかと思っていたのだ(失礼)。あ一よかった、とほっとしたところで、さっそくお話をうかがった。

まず、MSXを使うようになったきっかけを教えてください。

「もともとはビデオに興味がありまして、3年ほど前、ビデオ制作する際にMSXを使ってみたのが始まりです。編集したり、テロップを作ったりと、いろいろ活躍してくれました。それからしばらくして、ゲームでも遊ぶようになりましたけど……」

えっ。ゲ、ゲームもなさるんですか?

「最初はまったくする気がなかったんですけどね。今ではリバーヒルソフトのアドベンチャーゲームとか好きで、よく遊んでいますよ」

ん一、意外な感じ。では、MSXを使った写真集というのはどういう意図のもとで作られたのでしょう。

「以前から、写真作品を見る行為に疑問をいだいていて、たとえば写真集や写真展の場合は作品が開放されているから、誰でも自由に見ることができる。つまり、見せている側にとっては、不用意に見られていることになるわけです。それを拒否するためには、写真集のページをめくる〝手の運動〟や、写真展での〝目の移動〟という強制を排除して、見たいという意志をもつ人にだけ公開する。あと、簡単に手に取って見ることができない写真集を作りたい、という企みみたいなものもあったんです。

それでまあ、身近にあったMSXを使って、エンドレスの連続写真を作ったらおもしろいかな、と思って。個展をやったときに、余興のつもりで会場に置いたんです」

いわば、オマケで置いた3.5インチのフロッピー写真集。意外にも、多くの人が持ち帰って行ったという。ということは、その人たちの家、あるいは身近なところにMSXが存在しているということになる。

大西みつぐ 略歴

1952年	東京深川生まれ
1974年	東京綜合写真専門学校卒業
1975年	同校研究室助手
1976年	個展WONDERLAND Ⅰ「写真趣味」(PRISM)
1977年	個展WONDERLAND Ⅱ「僕の下町雑記帳」(不動画廊)
	今日の写真展'77参加(神奈川県民ギャラリー)
1978年	1ST東京ビデオフェスティバル入賞
1979年	個展WONDERLAND Ⅲ「家族の肖像」(青山OWL)
	2ND東京ビデオフェスティバル入賞
1980年	個展「横丁曲がればワンダーランド」(新宿ニコンサロン)
	ASSEMBLAGE PHOTOGRAPHY展(コンタックスサロン)
1984年	4THビデオアンデパンダン展出品(大阪現代美術センター)
	VIDEMS展出品(京都芸術短期大学)
	個展「少年伝説」(東京デザイナーズスペース)
1985年	第22回平凡社太陽賞受賞「河口の町・江東ゼロメートル地帯'84」
	個展「横丁曲がればワンダーランド'80〜'85」(銀座ニコンサロン)
	SCANビデオアート'85入選(原宿SCAN)
1986年	東京あパリ写真展に出品(PARIS)
1987年	浅草激情(ROXイベント企画)に写真展参加
	写真展「東京人間図鑑」出品(池袋西武)
	小学館「日本写真全集・12・ニューウェーブ」に作品収録
1988年	ふくい国際ビデオ・ビエンナーレ'88出品
	第13回木村伊兵衛賞候補(朝日新聞社)
1989年	「昭和から平成へ・日本の一日」参加(講談社DAYS JAPAN)
	個展「幻燈・遠い夏」(FROG)
	写真集「WONDER LAND 1980〜1989」出版
1990年	「大西みつぐワンダーランド大売り出し展」(FROG)
	個展「NEW COAST」(東京デザイナーズスペースフォトギャラリー)

*現在、東京綜合写真専門学校 専任講師

⬅「水族園にて」と題されたフロッピー写真集を、自室のMSX2で見せてくださいました。

それでは、フロッピー写真集が作られる過程を説明しよう。まず、8ミリビデオや電子スチルビデオカメラで撮影した映像を、RGBデジタイザーを通してMSX2に取り込む。それを、自動的に立ち上がるようにプログラムをセーブしておくのだ。MSX2＋の場合はそのまま自然画で、MSX2ではSCREEN 8によって、グラフィックを見ることができるというわけ。

ビデオの映像から、MSXに取り込む際、どの画面にするかというのは再生しながら選ぶのですか。

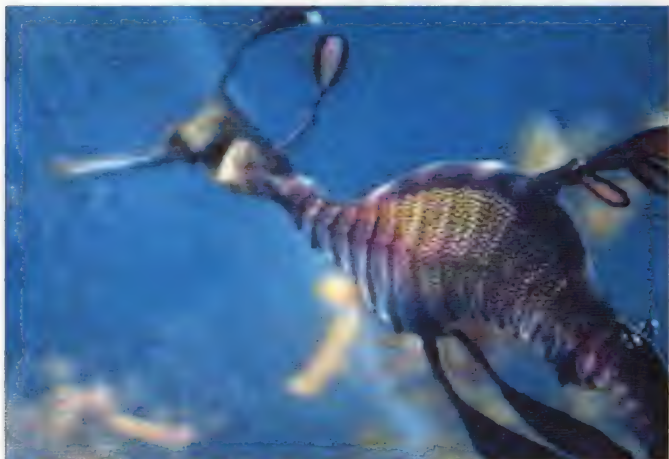
「ビデオもふだん写真を撮っているのと同じ感覚で撮影していますから、その場でここが使えるな、とか考えています。あとは、再生しながらいいものを選びます」

それでは、この写真集を作ってみて、おもしろかった点は。

「最初に言ったように、これは企みをもって作った写真集ですから、それが成功したということで、喜びは感じます。あと、手作りという感じがおもしろかった。〝特選〟と書いてあるシールを貼って、パッケージを楽しんだりして。ちょっとインチキくさい雰囲気を出して遊んでみたという感じです」

さて、これからもMSXを活用していろいろなことをやってみたいという大西さんに、今後MSXに期待することをうかがってみた。

「何かを作るために役立つような、クリエーティブツールをたくさん出してほしいですね。現在、MSXの場合、音に関してはかなり遊べると思うけど、グラフィックのほうはいまいち。たとえば、アニメーションを作るツールなどがもう少し充実すればいいなと思います」

たしかに、そういったツールがもっと繁栄すれば、それを使って大西さんのように新しい試みをする人が増えるかもしれないね。

下町のワンダーランドは続く

下町に生まれ育ち、そこに存在する異質な世界を撮り続けてきた大西さん。この本が出るころには終わってしまうが、東京・恵比寿で『NEW COAST』と題した個展が開催される。撮ったものをそのまま見せるのではなく、カラープリントをスキャナーで読み取り、インクをかぶせるという手法。そこには近未来的な下町の姿が描かれている。

音楽のこころ

『MIDIサウルス』で格安のMIDIシステムを！

コンピューターミュージックの世界に1万9800円という低価格で波紋を投げかける『MIDIサウルス』。ローランドの『ミュージ郎』というPC-9801のシステムだと30万近くなっちゃうわけだから、この1万9800円という値段は、革命的に安い値段なんだぞ。すげー。

発売日は5月10日！

まず、お知らせしなきゃいけないのが『MIDIサウルス』の発売日のこと。ちょっと遅れて、5月10日になってしまったのだ。この号の発売日が5月8日だから、その翌翌日がMIDIサウルスの発売日ということになるわけ。先月に引き続き、延期のお知らせが2回続いてしまったけど、もう大丈夫だ。インターフェース自体の開発はすでに終わっていて、あとはシステムディスクの中に入るソフトウェアのデバッグのみらしい。少しでもいいものにしようということで、慎重に開発を進めているBIT²のスタッフの姿が目に浮かぶようだ。

ところで、この『MIDIサウルス』はいろいろなところで話題を呼んでいるみたい。とくに、1万9800円［税別］という価格が注目されている。MSX本体が6万ちょっとで、MIDIサウルスを合わせても10万円を軽く切ってしまう。いっぽうPC-9801の場合は、本体にディスプレーが必要になってくるので、おそらく30万円を超えてしまうだろう。やっぱり安いというのは魅力だよね。もちろん、性能はさほど変わらないものになるはずだから、話題になるのも無理はない。

そんなわけで、今月はMIDIサウルスでどんなことができるのかを探ってみることにしよう。気になる操作性、処理速度、そしてどんな機能が用意されているのか、そのへんを中心に調べてみたぞ。

CSM-1の性能を探る！

MIDIサウルスの標準音源になっているCSM-1。かなり安いので、気軽に買える音源だと思う。そのかわり、価格を下げるために機能を縮小せざるを得なかった部分もあるのだ。

CASIO CSM-1

ドラム関係の音と、鳥の鳴き声や波の音などの効果音関係は、けっこう充実しているのでそんなに困ることはないと思う。音質もかなりクリアーなものだ。

問題なのが、その他の普通の音色の数が28種類しかないこと。これから本格的にMIDIを始めようかと思っている人は、もう少し値段の高いMIDI音源を買ったほうがいいかもね。

基本的な曲の入力のしかた

MIDIサウルスには2種類の入力のしかたが用意されている。ひとつはステップ入力と呼ばれるもので、音符や音楽記号などをMSXのキーボードから数字で入力していくものだ。なんか面倒くさそうなんだけど、慣れるとこれが一番速くてわかりやすい入力方法なのだ。

↑曲の入力画面は変更の可能性があるということなので、まだお見せできない。

もうひとつは、MIDI端子を通し、シンセサイザーなどの外部機器を使って入力してゆく方法だ。具体的には、シンセサイザーの鍵盤を押して音程を決め、MSXのキーボードで音の長さを決めながら曲を入力してゆく。和音の入力も同じ方法ですることができるので、初心者にはこっちの方法が向いているだろう。

それから、音符以外の音楽記号は、強弱記号、アクセント記号、イメージ記号（スタッカートなど、演奏に表情をつけることができる）、ステレオ記号（ステレオのどの位置に出力するかを設定する）、アフタータッチ記号（ビブラート、トレモロなどの効果が表われるまでの時間を設定する）など、ひととおり揃っているし、また、スラーを設定すると自動的にピッチベンドがかかるようになっていて、その変化するスピードまでが設定できるようになっている。特殊なものとして、オムニモードの設定や他機種との同期を設定するものもあり、これだけ機能が充実していれば、比較的簡単に、自分の好みの音楽表現ができるはずだ。

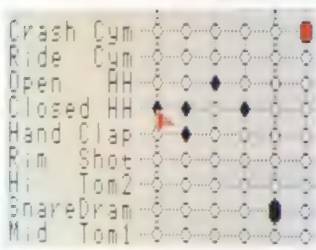
先月紹介したように、楽譜に音符を置いて曲を作っていくエディターも、あとから発売されるので、そっちのほうも期待しよう。

リズムパターンはどうやって作るの?

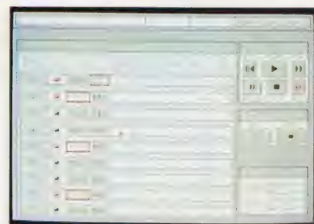
リズムパターンの入力のしかたは、右の写真を見てもらったほうがいいだろう。画面上にまるい点がたくさん並んでいるのがわかるかな？　この画面上で、どんなパターンでリズムをきざむかを指定してゆくわけだね。この操作性は『シンセサウルスVer.2.00』のリズムエディットモードのものと同じだから、持っている人はわかりやすいだろう。

普通、リズム系の音色はマルチスプリットと言って、鍵盤それぞれに違う音色が割り振られていて、どの鍵盤を押せばどの音が鳴るのかは機種によってぜんぜん違っている。これって、使う側にとってははけっこう面倒なことなのだ。

MIDIサウルスでは、最初にその割り振られかたを設定しておくことになっていて、リズムパターンを作るときはそんなことは気にせず、バスドラムなら一番下の列、クラッシュシンバルなら一番上、というように設定していけばいいようになっているのだ。

⬆この画面でリズムパターンを作る。カーソルで位置を合わせて点を置けばいい。

⬆画面の左部分に注目。こんな風に、楽器の名前がきちんと書かれているのだ。

もちろんレコーダーとしても使えるよ

レコーダーとして使えるというのは、シンセサイザーなどのMIDI楽器でリアルタイムに演奏しているデータをそのままMSXに記録することができる、という意味だ。それにその記録したデータを加工したり、修正したりすることもできるので、長い曲を演奏していて、一部分だけ失敗したときなども、この機能を使えばあっという間に直すことができる。演奏が苦手な人でも安心してレコーディングできるわけだね。

⬆画面をよーく見てみよう。巻き戻しボタンや早送りボタンまでついているのだ。

おまけにMIDI音源の音色データも記録することができるそうだから、このMIDIサウルス、ぜったいに手に入れておきたいよね。

MIDI SAURUS(サウルス)Ver.1.00ST	
メーカー	BIT²
内容	インターフェース+システムディスク
対応機種	MSX2 (VRAM128K)/2+
発売日	5月10日
価格	1万9800円［税別］

『こころのコンテスト』への応募、待ってるぞ！

いよいよ締切まであとひと月たらず。みんな頑張って送ってこよう。なんたって賞品がMIDIサウルスとCSM-1のセットだもの。ほっとけないはずだぞ。

こころのコンテストではBASICで作ったみなさんの曲を募集しています。募集する部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、演歌部門、現代音楽部門の４つです。どの部門にも当てはまらない作品の場合（たとえばポップスやジャズ、映画音楽など）は、現代音楽部門に送ってくるようにしてください。寄せられた作品のうち、最も優秀なもの１曲に、MIDIサウルスとカシオの音源CSM-1のセットが贈られます。

なお、今回は５月末日の消印までに送られてきた作品を審査の対象とし、それ以降に送られてきた作品は次回のぶんにまわす、ということにいたします。次回の締切日はまだ決まっていませんが、５月以降もどんどん作品を送ってきてください。

もちろん今までのように、毎月数本の作品を〝今月の優秀作品〟として誌面に紹介し、掲載された作品にはMSXマガジン規定の掲載料をお支払いいたします。ふるってご応募ください。

⬆おれも欲しいよなー。これ。音源は持ってるから２万円だけキープしとこう。

⬅⬆上の写真がMIDIサウルスで、左の写真がカシオの音源CSM-１だ。こころのコンテストの賞品はこのセットなのだ。やったあ。

◆応募方法

住所、氏名、年齢、電話番号、そして部門名とその作品がオリジナルでない場合は原曲の名前をはっきりと書いて、テープまたはディスクにセーブしたものを送ってきてください。あて先は右下に書いてあるとおりです。

- ◉オリジナル部門
- ◉ゲームミュージック部門
- ◉演歌部門
- ◉現代音楽部門

◆応募締切

５月末日の消印があるものまで有効です。もちろん、今までに送っていただいたもの、すでに誌面でリストを紹介したものも、審査の対象にします。なお、審査結果の発表は、いまのところ'90年８月号の誌面上で行なう予定です。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『こころのコンテスト』係

第3回

MIDI周辺機器オールカタログ

先月までに紹介したMIDI音源に対応している音色カードを、どっと集めてみたぞ。やっぱり音を作るのって面倒だし、大変だよね。その点、いろいろな音色がカードで発売されていれば、気軽にMIDIができるわけ。

CASIO VZ-1 VZ-10M

RC-110　1万2800円
アメリカミュージックシーンを意識して作られた音色が64種類収録されている。
RC-120　1万2800円
和楽器やエスニック系のサウンドを中心に集めたコレクションだ。
RC-130　1万2800円
ヨーロッパのミュージシャンがオランダで製作した音色カードだ。
RC-140　1万2800円
アレンジャー、ライターなど、音楽の分野で広く活躍している篠田元一氏が製作。
RC-150　1万2800円
難波弘之氏の製作、監修による1枚。本人が実際使っている音も含んでいる。

KAWAI K1 K1r

J1-01　6000円
日本で製作した第1弾。シングルの音色を64、マルチの音色を32収録。
J1-02　6000円
日本製作の第2弾。リズムサウンドを中心に幅広く音を集めている。
J1-03　6000円
日本製作の第3弾もリズム、効果音を中心に、ヘンな音をたくさん集めている。
A1-01　6000円
アメリカで製作された音色カードだ。ユニークな音が多いのが特徴だろう。
E1-01　6000円
このカードはヨーロッパで製作したもの。自然楽器をシミュレートしたものが多い。
E1-02　6000円
E1-01と同じくヨーロッパ製作のもの。厚みのある音を多く集めている。

⬆K1用の音色カード。シングル音色が64、マルチ音色が32用意されている。

KAWAI K4 K4r

J4-01　7800円
アナログシンセサイザーのシミュレーションや自然楽器音などが収録されている。
J4-02　7800円
ヨーロッパのイメージを全面に押し出して製作された音色カードだ。
A4-01　7800円
一流のマニピュレーター、ボー・トムリンが製作したアナログ的な音色を収録。
A4-02　7800円
アレン・カウフマンという、ロサンゼルスのプログラマーが製作。
E4-01　7800円
ヒュベルツ・マスという名前のドイツ人プログラマーが製作したもの。

⬆これがMSC-10S。PCMカードとコンビネーションカードのセットだ。

KORG M1 M1R T1 M3R（注）

MSC（RSC）-1S　1万3000円
ハープやマリンバなどの個性の強い楽器のサンプリング音を収録している。
MSC（RSC）-2S　1万3000円
シンセサイザー的な音を作るために必要な波形を集めたPCMカード。
MSC（RSC）-3S　1万3000円
ドラムの音ばかりを集めたカード。太鼓や木魚のサンプリング音も収録。
MSC（RSC）-4S　1万3000円
オーケストラと名付けられたこのカードは、管楽器、弦楽器などの音が豊富だ。
MSC（RSC）-5S　1万3000円
忠実なピアノの音を再現するために、カード全体を使ってサンプリングしている。
MSC（RSC）-6S　1万3000円
ギターやベース、サントゥールなどの楽器をサンプリングしたカードだ。
MSC（RSC）-7S　1万3000円
シンセサイザー系の音を集めたカードの第2弾。口笛なども入っている。
MSC（RSC）-8S　1万3000円
ユニークなパーカッションサウンドばかりを集めた移植のPCMカードだ。
MSC（RSC）-9S　1万3000円
パイプオルガンやエレクトリックオルガンなど、オルガン系を集めたものだ。
MSC（RSC）-10S　1万3000円
エスニックな楽器や効果音ばかりを集めた1枚。曲の味付けに使えるぞ。
MSC（RSC）-11S　1万3000円
ブラス系の音を贅沢に集めたもの。即戦力になることまちがいなしだ。
MPC（RPC）-11　8500円
石黒彰氏製作の〝アキラ〟という名前のプログラムコンビネーションカードだ。
MPC（RPC）-12　8500円
日本、アメリカ、西ドイツなど、世界中のミュージシャンが作った音色だ。
MPC（RPC）-13　8500円
実戦ですぐに使える、小川文明氏製作の〝文明〟というタイトルのカードだ。

⬆RolandのRS-PCMカードだ。なんだか、結構たくさんあるよねえ。

Roland CM-64 CM-32L D-10

PN-D10-01　8000円
シンセサイザー系の音を中心に、幅の広い音色を64種類集めたものだ。
PN-D10-02　8000円
リズム系の音色を48種類、ベース系の音色を16種類集めたもの。
PN-D10-03　8000円
オルガン、サックスなどの自然楽器系と、エレピ系の音を収録した1枚。

Roland CM-64 CM-32P KR-55 D-70

SN-U110-01　6000円
パイプオルガンやハープシコードなどの音色を収録したRS-PCMカードだ。
SN-U110-02　6000円
ラテン系のパーカッションと、電話の音などの効果音が収録されている。
SN-U110-03　6000円
日本の伝統楽器や中南米の楽器など、エスニックな音ばかりを集めたものだ。
SN-U110-04　6000円
オーソドックスなグランドピアノが8種類、クラビの音が4種類入っている。
SN-U110-05　6000円
バイオリンやチェロなどの、オーケストラで使用される弦楽器を集めたもの。
SN-U110-06　6000円
オーボエやホルンなどの管楽器が33種類、ティンパニー2種類収録されている。
SN-U110-07　6000円
エレクトリックギターの音ばかり71種類集めたおトクなRS-PCMカードだ。
SN-U110-08　6000円
デジタルシンセサイザー系の音色を中心に、28種類集めている。
SN-U110-09　6000円
即戦力になるシンセサイザーとディストーションギターの音色を集めたもの。
SN-U110-10　6000円
ロック系のドラムの音ばかりを集めた、曲作りになくてはならない1枚だ。
SN-U110-11　6000円
小鳥のさえずり、小川のせせらぎなど、使える効果音を34種類収録。
SN-U110-12　6000円
サックスとトロンボーンの音色を10種類ずつ集めたもの。ジャズなどに使える。

YAMAHA B200 TQ-5

RCD-101　8000円
自然楽器系の音色をシミュレートした、100音色を収録している。
RCD-102　8000円
これはシンセ系の音色を100音色集めたもの。デモ演奏データも入っている。
RCD-103　8000円
ヨーロッパで作成された音色を収録している。もちろん100音色だ。
RCD-1000　9800円
このカードには、小室哲哉氏がライブで実際に演奏した音色が収録されている。

YAMAHA TG55

VC5501　9800円
64音色収録。アナログシンセのブラス系やストリング系を再現している。
VC5502　9800円
これも64音色収録している。デジタルならではのシャープな音が多い。

YAMAHA SY77

VC7701　9800円
64音色が収録されている。FM音源を知りつくした音作りのテクニックが光る。
VC7702　（5月上旬発売予定）
VC7701のパート2。2枚とも生方則高氏と福田裕彦氏が作っている。
VC7703　9800円
64音色を収録。ヤマハのシンクタンク、〝R&D TOKYO〟が作った音色だ。
VC7704　（近日発売予定）
VC7703のパート2。即戦力になる音色ばかりを厳選した音色カードだ。
VC7705　9800円
松武秀樹主宰のJSPAがプロデュースした音色カード。こちらも64音色収録。
VC7706　（5月上旬発売予定）
VC7705のパート2。このカードのタイトルは〝最新流行音色〟だ。
S7701　（5月上旬発売予定）
サンプリング波形データを供給するウェーブデータカード。サックス系を収録。
S7702　（5月中旬発売予定）
これもSY7701と同じ、ドラムの音を中心にしたウェーブデータカード。
S7751　（近日発売予定）
〝ROCK＆POP〟というタイトルがつけられたウェーブデータカードだ。

⬆JSPAプロデュースの音色カードだ。

注：( )内の製品はM3R用のものです。また、価格はすべて［税別］です。

こころのコンテスト

今月の優秀作品

(要FM音源)

MIDIサウルスが発売されたら、『こころのコンテスト』にMIDI部門を設けようと思っているので、そのときはよろしく。曲を作り溜めしておいてほしい。

■ゲームミュージック部門

イースII May I Help You

埼玉県/CANON

この曲は原曲を大幅にアレンジしている。しかも、アレンジのしかたが、かなりカッコイイのだ。とくに200行にある"_TRANSPOSE"が一番のミソだろうね。設定している値を少しずつ変えていくと、けっこう曲の雰囲気が変わって、楽しめるぞ。

```
100 '
110 '  「 Ys2 -Shop- 」
120 '     By  Falcom
130 '
140 ' Arranged By - C A N O N -  90/3/5
150 '
160 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
170 DIM A%(15)
180 FOR M=0 TO 15:READ N$:A%(M)=VAL(N$):
NEXT M
190 _VOICE COPY(A%,@63)
200 _PITCH(443):_TRANSPOSE(600):DEFSTRA-
Z
210 POKE &HFA2C+1*16,80
220 POKE &HFA2C+3*16,80
230 POKE &HFA2C+5*16,80
240 POKE &HFA2C+7*16,80
250 T="T120
260 O2="O2":O3="O3":O4="O4":O5="O5":O6="
O6":O7="O7":O8="O8"
270 A="V14@63":B="V14@63":C="V 8@12":D="
V 8@24"
280 '
290 A1="L16B8>E8<E8>G+F+E8C+ED8<B>G+E8C+
ED<B>G+F+E8F+ED<G+G+A B8>E8<E8>G+F+E8C+E
D8<B>G+E8C+ED<B>G+F+E8F+ED<G+G+8
300 B1="L16G+8B8E8>EDC+8<A>C+<B8E>EC+8<A
>C+<BE>EDC+8DC+<BEEF+ G+8B8E8>EDC+8<A>C+
<B8E>EC+8<A>C+<BE>EDC+8DC+<BEE8
310 C1="L8G+BER8G+AF+R8G+AF+R8G+AF+R8G+B
ER8G+AF+R8G+AF+R8G+AF+R8
320 D1="L8E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>
E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E
330 '
340 A2="@ 9":B2="V8@12"
350 A3=">F+8DF+E<BA BF+8DF+E4F+8DF+EF+G+
AB>C+D+EF+4
360 B3="L8>DAL16EEDED8A8EEDED8A8<B>C+DEF
+G+AB>C+4
370 C3="L8>DF+L16<G+G+AG L8>DF+L16<G+G+A
G >L8DAL16<G+AB>C+D+EF+GA4
380 D3="DDR8EDF+L16EEDEL8DDR8EF+F+A16F+1
6D
390 '
400 PLAY#2,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T
410 PLAY#2,O3,O3,O3,O3,O4,O4,O3,O3
420 PLAY#2,A ,A ,B ,B ,C ,C ,D ,D
430 PLAY#2,A1,A1,B1,B1,C1,C1,D1,D1
440 PLAY#2,O5,O5,O4,O4,O4,O4,O3,O3
450 PLAY#2,A2,A2,B2,B2,C2,C2,D2,D2
460 PLAY#2,A3,A3,B3,B3,C3,C3,D3,D3
470 GOTO 410
480 DATA  24916, 27497, 8303, 8224,-3072
, 0, 0, 0, 6915, 5365, 32, 0, 18, 9428,
128, 0
```


■オリジナル部門

RIGACHICK(リガチック)

山口県/三好和久

単調なリズムセクションが気持ちいいぞ。Mマガの'90年1月号で紹介した『アルゴウォーズ』の戦闘シーンで流すとピッタリあいそうな曲だ。アルゴウォーズ持っている人は、この曲をテープに録音して、それを聞きながらロボットを対戦させよう。

```
1000 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
1010 CLS:PRINT:PRINT"「RIGACHICK」"
1020 T$="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,
T$,T$,T$,T$
1030 A1$="@33O3Q6V14L8CE-B-E-CE-B-E-CE-B
-E-CE-CE-"
1031 A2$="D-EBED-EBED-EBED-ED-E"
1032 B1$="@23O3Q5V12L8C>C<C>C<C>C<C>C<C>
C<C>C<C>C<C>C<"
1033 B2$="D->D-<D->D-<D->D-<D->D-<D->D-<
D->D-<D->D-<D->D-<"
1034 C1$="@24V10Q8O4L4CCCCCCCC":C2$="D-D
-D-D-D-D-D-D-"
1035 D1$="@24V10Q8O4L4E-E-E-E-E-E-E-E-":
D2$="EEEEEEEE"
1036 E1$="@24V10Q8O4L4GGGGGGGG":E2$="A-A
-A-A-A-A-A-A-"
1037 F1$="@35O6Q6V13L8C<B->E-<B->E-FC<B-
>CE-FB-<B->CE-<B-"
1038 F2$=">D-<B>E<B>EG-D-<B>D-EG-B<B>D-E
<B"
1039 F3$=">D-<B>E<B>G-A-BA->D-<B>D-<B>E<
B>D-<B"
1040 R$="B!H8H8S!M!H8H8B!H8B!H8S!M!H8H8"
:R1$="V5@A15"+R$+R$
1050 PLAY#2,A1$,B1$," "," "," "," ",R1$
1051 PLAY#2,A2$,B2$," "," "," "," ",R1$
1052 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$," ",R1$
1053 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$," ",R1$
1054 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
1055 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R1$
1056 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$," ",R1$
1057 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$," ",R1$
1058 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
1059 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R1$
1060 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
1061 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F3$,R1$
1070 GOTO1050
```

■オリジナル部門

Maximum(マキシマム)

徳島県/中野定博

ベースラインがカッコイイね。ちょっとありふれたフレーズという感じもしないではないが、そのへんは曲の構成をうまくまとめているので、とても聞きやすい曲になっている。スネアとハイハットの音も、PSGを使ってうまくできていると思うぞ。

```
100 '-- MSX-MUSIC SET !!! --
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
120 _PITCH(443)
130 _VOICE(@1,@1,@1,@9,@6,@12)
140 '---- PSG SOUND SET ----
150 SOUND 7,49:SOUND 6,17
200 A0$="T140L4O5V12C&C&C&C<B&B&B&B"
210 A1$="             O5E&E&E&E D&D&D&D"
220 A2$="                D&D&D&D C&C&C&C"
400 B0$="T140L4O4V12A&A&A&A G&G&G&G"
410 B1$="            O5C&C&C&C <B&B&B&B"
420 B2$="          B-&B-&B-&B-A&A&A&A"
430 B3$="              A&A&A&A G&G&G&G"
600 C0$="T140L4O4V12F&F&F&FD&D&D&D"
610 C1$="             A&A&A&A G&G&G&G"
620 C2$="             G&G&G&G F&F&F&F"
630 C3$="         F&F&F&F C+&C+&C+&C+"
800 D0$="T140L8V15@4O5A&ADEF&F16A&A16>C<
B&B16G&G16D&D&DR8R8"
810 D1$="                 A&ADEF&F16A&A16>C<
B&B16G&G16A&A&AR8R8"
820 D2$="                 A&ADEF&F16A&A16>C<
B&B16>C&C16D&D&DR8R8<"
830 D3$="E2A&A16B&B16>C<B&B16G&G16D16E16
&E2"
840 D4$="G2G&G16A&A16B-A&A16B-&B-16>C&C2
<"
850 D5$="E2A&A16B&B16>C<B&B16>C&C16D8&D2
"
860 D6$="G4&G4&G4&G4"
1000 E0$="T140L16O6"
1200 F0$="T140L16O3V12DD>D<D>CC+D<D>D<D>
CC+D<A>CC+<DD>D<D>CC+D<D>D<D>CC+D<A>CC+<
"
1210 F1$="@24v14F2F8&F>F8&F<F8 E2E8&E<B8
&B>E8"
1220 F2$="E-2&E-8DE->DE-<E-8 D2&D4DCC+D"
1230 F3$="<B-R16>B-B-<B-4R16G+AB-G+AB-8
AA>A<AR16A>AR8R16<AA>AA<A8@12"
1400 G0$="T140V10@A15 HB!16H16C16H16HSB!
16H16C16H16HB!16H16C16H16HSB!16H16C16H16
HB!16H16C16H16HSB!16H16C16H16HB!16H16C16
H16HSB!16H16C16H16"
1410 G1$="              HB!16H16C16H16HSB!1
6H16C16H16HB!16H16C16H16HSB!16H16C16H16H
B!16H16C16H16HSB!16H16C16H16HB!16H16C16H
16HSB!16H16C16HS16"
1600 H0$="T140S0M3000L4R4CR4CR4CR4C"
1610 H1$="                 R4CR4CR4CR4C16c16
c8"
1620 H2$="                 R4CR4CR8C16C16CC1
6C8C16C16C16C8"
1630 H2$="                 R4CR4CR8C16C16CC1
6C8C16C16C16C8"
1700 '----- Synthe Tom -----
1710 I0$="T140O3L64R4R4R4R4R4R4R4V14BV12
B-V10AV8A-V14GV12G-V10FV8EV14DV12C+V10CV
8<B>V14"
1720 I1$="R4R4R4R4R8V14BV12B-V10AV8A-V14
BV12B-V10AV8A-V14DV12C+V10CV8<B>R8. V14B
V12B-V10AV8A-V14BV12B-V10AV8A-R16V14BV12
B-V10AV8A-  V14BV12B-V10AV8A-V14GV12G-V1
0FV8EV14DV12C+V10CV8<B>"
1730 I2$="R4R4R4R4R4R4V14DV12C+V10CV8<B>
V14DV12C+V10CV8<B>V14BV12B-V10AV8A-V14BV
12B-V10AV8A-V14GV12G-V10FV8EV14GV12G-V10
FV8EV14DV12C+V10CV8<B>V14DV12C+"
1800 J0$="T140L8V11O4R8A&ADEF&F16A&A16>C
<B&B16G&G16D&D&DR8"
1810 J1$="              R8A&ADEF&F16A&A16>C
<B&B16G&G16A&A&AR8"
1820 J2$="              R8A&ADEF&F16A&A16>C
<B&B16>C&C16D&D&DR8<"
1830 J3$="r8E2A&A16B&B16>C<B&B16G&G16D16
E16&e4."
1840 J4$="r8G2G&G16A&A16B-A&A16B-&B-16>C
&c4.<"
1850 J5$="r8E2A&A16B&B16>C<B&B16>C&C16D8
&D4."
1860 J6$="R8G4&G4&G4&G8R4R4L64BB-AA-GG-F
EE-DD-C<BB-AA-GG-FEE-DD-C<BB-AA-GG-"
2000 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,"" ,"" ,F0$,G0$
,H0$
2010 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,"" ,"" ,F0$,G1$
,H1$,I0$
2030 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,"" ,"" ,F0$,G0$
,H0$
2040 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,"" ,"" ,F0$,G1$
,H2$,I1$
2050 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,D0$,"" ,F0$,G1$
,H0$,"" ,J0$
2060 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,D1$,"" ,F0$,G1$
,H0$,"" ,J1$
2066 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,D0$,"" ,F0$,G1$
,H0$,"" ,J0$
2067 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,D2$,"" ,F0$,G1$
,H0$,I2$,J2$
2070 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D3$,"" ,F1$,G0$
,H0$,"" ,J3$
2080 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D4$,"" ,F2$,G1$
,H1$,I0$,J4$
2090 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D5$,"" ,F1$,G0$
,H0$,"" ,J5$
2100 PLAY #2,A2$,B3$,C3$,D6$,"" ,F3$,G1$
,H2$,I1$,J6$
2110 GOTO 2050
```

チャットDEデート

番外編

ひょんなことから、BABY'SのメンバーのひとりがアスキーネットMSXの会員であることが判明。さっそくコンタクトをとって、デビュー曲『EVERYBODY』をリリースしたばかりの豊田樹里さんとパソコン通信のチャットでデートしちゃったのだ。うひょ。

⬆Mマガ編集部に来たBABY'S。左から光代さん、樹里さん、朋美さん。

[GAS!] こんにちは。MSXマガジンのガスコン金矢です。
[JURI] こんにちは。JURIです。
[GAS!] しかし、BABY'Sの樹里さんがアスキーネットMSXのIDを持っていたなんて、驚きだな。どうしてパソコン通信を始める気になったのか、そのへんのことから聞かせてくれる？
[JURI] えっと、同じ事務所の後藤久美子さんが以前テレビドラマに主演していて、その中でパソコン通信をする場面があったんです。あれ見てパソコン通信っておもしろそーだなぁ、って思ったの。
[GAS!] ああ、あの番組、ボクも見たよ。沖縄の無人島で血清が必要になり、ゴクミがパソコン通信を使って、みんなに呼びかけるって話だったよね。
[JURI] そう、東京からニューヨーク、そしてパリというぐあいにパソコン通信でドラマがどんどん展開していくでしょ。私もパソコン通信を始めれば、あんなふうになれるかなって思って……（笑）。
[GAS!] そういえば、このコーナーを担当していた、千倉真理さんなんか、パソコン通信をしたいっていう理由で、MSXマガジンの編集スタッフになっちゃったんだけど、今では、パソコン通信で世界中を駆け巡っているもんね。
　先日会ったときは、ラップトップ抱えて、ロンドンに行くって言っていた。パソコン通信が真理さんの世界をどんどん広げていってるってカンジ。ところで、樹里さんにとってパソコン通信の魅力って何だろう？
[JURI] うーん、やっぱり、全然知らない人とでも、お話しできるってことじゃないかしら。それに、面と向かっているわけじゃないから、本音で言える部分ってあるでしょ。
[GAS!] たしかにそうだね。パソコン通信のネットワークには、ホントに、いろんな人がいるじゃない。年齢とか、職業とかに関係なく、そういう人たちとコミュニケートできるってスゴイことだよね。ふつうは、学校の友だちとか、会社の同僚とか、自分の生活範囲に限られちゃう。こうして、ボクがアイドルの樹里さんと話ができるのもパソコン通信のおかげだな。あ、みんなからアイドルって呼ばれることに抵抗ある？
[JURI] べつに抵抗はないけれど、それは私の問題じゃなくて、私を呼ぶほうの人が私をどう位置づけるかの問題でしょ。アイドル歌手の樹里とか、BABY'Sの樹里とか、ネットワーカーのJURIとかね。さっき、ガスコンさんは、MSXマガジンのガスコンですって紹介したけれど、それと同じことじゃないかな。べつにそれが、その人のすべてを表わすわけじゃないですよね。

[GAS!] こりゃ、手きびしいな。う〜む、相手に自分のことを伝えようとするとき、一番てっとり早い方法が、会社とか、肩書きとか

今月のデート相手…豊田樹里さん

ファンクラブ会員募集中！
問い合わせ先
〒105東京都渋谷区神宮前4-3-14
東京セントラルビル403
(株)オスカープロモーション
BABY'S　ファンクラブ係

JURI PROFILE

●本　名……………豊田樹里
●生年月日 ………1975年2月7日
●サイズ…………身長158センチ
●出身地……………………大阪府
●血液型……………………A型
●趣　味………音楽、パソコン
●特　技…………………ピアノ
●スポーツ …………バレーボール
●好きな食物………とうもろこし

MITSU PROFILE

●本　名……………………小原光代
●生年月日………1976年11月10日
●サイズ…………身長163センチ
●出身地……………………神奈川県
●血液型……………………………B型
●趣　味………読書、お菓子作り
●特　技……………………書道、詩吟
●スポーツ………バスケットボール
●好きな食物…………果物、甘エビ

TOMO PROFILE

●本　名……………………星野朋美
●生年月日…………1977年7月12日
●サイズ…………身長152センチ
●出身地……………………埼玉県
●血液型……………………AB型
●趣　味……………………音楽鑑賞
●特　技……………エレクトーン
●スポーツ……………バレーボール
●好きな食物………シュークリーム

になっちゃうんだろうな。つまり、自分がどのグループに属しているかを自分自身で規定しちゃう。そのほうがわかりやすいから。それと同じことを相手を知ろうとしたときにもしていると……。

[JURI] それは、誰でもそうじゃないですか。無意識のうちにワクをこしらえて、みんなひとまとめにその中に放り込んじゃうのね。そのほうが安心するし。でも、今は、ガスコンさんにとって、私に関する情報量が少ないから、アイドルの樹里でかまいませんけど。
[GAS!] じゃ、もっと情報がほしいから、アスキーネットMSXの中にある、MSXマガジンのボードにBABY'Sのベースノート(注＊)を開いちゃおうか。MSXマガジンを読んでくれている読者の人たちも興味あると思うよ。でも、樹里さんのIDがバレちゃったら、電子メールでファンレターがドドーンと届いちゃったりして。
[JURI] わーい、おもしろそー！(TOMOでーす！)
[GAS!] あれ？
[JURI] あ、いまのメッセージはTOMOちゃんね。光代ちゃんもいるから、ちょっと代わります。
[JURI] はじめまして。MITSUです。よろしく。
[GAS!] げげ。BABY'Sのメンバー総動員だな。ほんとは、同じMマガの編集部からアクセスしてるから、3人がいることを知っていたりして(笑)。しかし、BABY'Sって3人が3人とも似てないね。ほんの短いメッセージにも、それが表われている。
[JURI] 私たち、3人とも血液型が違うの。TOMOちゃんはAB型、光代ちゃんはB型、そして私がA型でしょ。性格も趣味もバラバラなんです。TOMOちゃんは元気いっぱいだし、光代ちゃんは、ふだんおとなしいけど、ときどき突拍子もないことするし……。
[GAS!] 突拍子もないことって？
[JURI] 詩吟をうなったり……。
[GAS!] ほえ〜、それはスゴイなあ。3人とも、国民的美少女コンテストで選ばれたんだよね。
[JURI] はい。第1回が藤谷美紀さん、第2回が細川直美さんで、第3回が私たちBABY'Sというわけ。
[GAS!] BABY'Sのデビュー曲の『EVERYBODY』も発売されたし、もうすでにテレビや雑誌などで忙しいだろうけど、これから何かやってみたいと思うことってある？
[JURI] んー、RPGを作ってみたいな。MマガでRPGを作れるツールを出しているでしょ。じつは、あれでRPGを作ろうと思ったんですけど、やはりムズカシクて……。
[GAS!] ええっ、RPGコンストラクションツールの『Dante』でしょ。だったら、Mマガも応援するから一緒に作ろうよ。
[JURI] ホントですか？
[GAS!] うん、作ろう、作ろう！

もう、始まっている

BABY'Sの生の声と、音がつまったメッセージCD『もう、始まっている』をMマガ読者30名様にプレゼントします。もっとBABY'Sのことが知りたいというキミは右のあて先に応募してね。じつは、このメッセージCDには、ある電話番号が隠されていて(アクセスできるのは、東京03地区だけなので注意)、そこにアクセスすると、また次の情報を入手できるようになっているのだ。
そんなわけで、樹里さんとのチャットは意外な方向に進み、Mマガと一緒にDanteを使ってRPGを制作しようという話になった。はたして、どんなRPGになるかは未定だけど、次号では、もう少し詳しくお伝えできると思う。Mマガでも"もう、始まっている"のだ。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BABY'S係

注＊　特定の話題ごとにまとめられた電子掲示板。

CAI Community Plaza

■川崎市のアスキー教育フォーラムから

先生のための龍宮城 アスキー教育フォーラム誕生

学校教育におけるコンピューター利用についての、さまざまな情報を提供するオープンスペース、アスキー教育フォーラムが誕生した。教育の現場に直接たずさわっている先生だけでなく、教育に関心のある人なら誰もが利用できるというこの施設を、さっそくレポートしてみる。

⬆教育フォーラムのあるアスキーソフトウェア開発センター。カッコイイ建物だ。

先生たちに横のつながりを！

コンピューター教育にたずさわる先生は孤独な存在だ。これはいままでCAIの連載記事を担当してきて、痛切に感じること。中には千葉市のように、教育センターが率先してコンピューターを学校に導入。さらにソフトハウスがバックアップして、専用のコースウェアを開発するという、恵まれた環境にあるところもあった。先生に対するコンピューターの研修も、春休みや夏休みを利用して行なわれ、まさにいたれりつくせりといったところだね。

でも、これはほんの一部の例でしかなかった。その他大勢のコンピューター教育を実践する先生は、まったくひとりか、多くても数人の先生たちと協力して、試行錯誤をくり返しながら授業にコンピューターを使っている、というのが現状だったんだ。

これまで見てきたCAIの現場を考えると、コンピューターを授業に使おうとしたキッカケは、たまたま先生自身がコンピューターに興味を持ったから、というのが多かったと思う。独学でプログラミングを覚え、授業にあったソフトウェア（教材）を、それこそ夜寝る間も惜しんで作りあげる。そして、どうにか予算をやりくりしてコンピューターを学校に導入し、やっとのことでCAIの第１回目の授業にこぎつけるというわけだ。

もちろんここまでは、CAIをはじめるための１ステップにすぎない。授業のようすを見ながらソフトウェアに手直しをしたり、はじめから作り直したり。また幸いにして授業が順調に進んでいけば、さらに新しい内容のソフトウェアも作らなくてはいけない。それも、たったひとりだけで。

うーん、学校の先生は、とくにコンピューター教育という新しい分野に挑戦していく先生は、何て大変なんだろう。そして驚くべきことに、こんな大変な思いをしながらもCAIを実践していこうとしている先生が、全国にはたくさんいるんだね。中には、同じようなコンピューターを使い、同じような内容のソフトウェアを作ろうとして、同じように悩んでいる先生もいるかもしれない。そんな先生どうしが知り合い、助け合うことができたら、どんなにステキだろう。また、これからCAIに挑戦しようとしている先生が、すでにCAIを実践している先生たちから的確なアドバイスをもらえたら、どんなに助かることだろう。

アスキー教育フォーラムは、そんなコンピューター教育にたずさわる先生たちを、バックアップするために誕生したもの。全国にバラバラになって孤軍奮闘している先生たちに、横のつながりを提供しようと作られたものなんだ。

これまで小さなまとまりや、まったくの個人でCAIに取り組んでいた先生たちのパワーが、教育フォーラムをとおしてひとつになるわけだね。つまり、それぞれの先生が蓄積してきたノウハウや、自作ソフトウェアなどを共有することで、さらに進んだ部分に各自のパワーを投入できるということ。教育フォーラムが先生たちの潤滑剤となって機能すれば、CAIがますますおもしろくなりそうだ。

CAIの情報発信基地 川崎マイコンシティー

それでは、実際にアスキー教育フォーラムのようすを見てみよう。場所は新宿から小田急線で40分ほどの、川崎市麻生区黒川というところ。この一帯は川崎マイコンシティーと呼ばれ、ハイテク産業が多数集まっている。日本版のシリコンバレー（アメリカの西海岸にある、コンピューター関連企業が集まっている場所。日本でもお馴染みのアップルコンピューターも、ここで誕生した）を目指しているとのことだった。

最寄り駅である黒川駅を出て2〜3分も歩くと、木材でできた風変わりな三角屋根が見えてきた。ここがアスキーのソフトウェア開発センターで、その一角に目指す教育フォーラムがあるのだ。取材した日はちょうどフォーラムのお披露目で、たくさんの教育関係者が集まっていたよ。そのときに説明を受けたフォーラムの活動内容を、簡単に紹介しておこう。

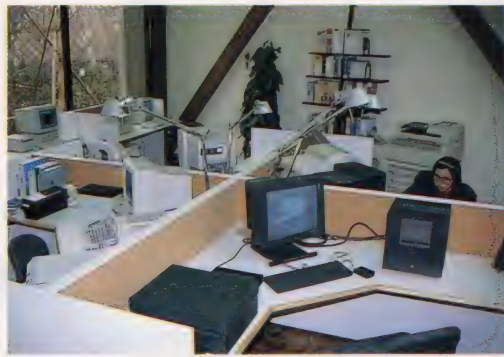
まず教育フォーラムの開館時間は、毎週月曜日から土曜日までの、朝10時から夕方5時半まで。さらに日曜日の利用についても検討を重ねているそうだ。

中をのぞいてまず目につくのが、各社のマシンが並んだコンピューター体験コーナー。国内の16ビットマシンから、Macintosh（マッキントッシュ）や、NeXT Computer System（ネクストコンピューターシステム）といったアメリカの最新機種までが、フルシステムでところ狭しと並んでいる。さらに教育やビジネスなどに関連したソフトウェアも揃えられ、誰もが自由に使えるようになっている。

これからCAIの導入を考えている先生は、まずここにきて実際にマシンにさわってみればいいわけだね。また、自宅にコンピューターがなくて教材が作れないとか、スキャナーがないので画像を取り込めないなんて先生にも、どんどん活用してほしいとか。もちろんMSX2＋マシンも、ワープロソフトであるMSX-Writeとともにセットされていた。

このほか、フォーラムにはライブラリーの機能として、全国のコンピューター授業のようすを収録したビデオや写真、報告書なども揃えていく予定だとか。CAI教室の設計や運用にかかる費用など、具体的な数字も紹介し、コンピューター導入の参考にしてもらおうというわけだね。また同じように、教育に関連した書籍や出版物のライブラリーも作成し、自由に閲覧できるようにするという。

教育フォーラムのオープンにともない、アスキーでは〝フォーラムメンバー〟の募集も開始したという。登録は無料で、年会費は1000円。もちろんメンバーでなくても教育フォーラムは利用できるけど、メンバーに対してはいくつかの特典が用意されるという。たとえば、教育フォーラムでの出来事を中心としたニュースレターの発送、ライブラリーに揃えられた書籍や出版物の貸し出し、各種資料の複写サービス（実費）など。詳細は右下の問い合わせ先まで連絡してもらえれば、折り返し登録用紙が送られてくる。

⬆コンピューター体験コーナーには、MSX2＋マシンもしっかりセットされていた。

⬅マシン本体だけでなく、プリンターやスキャナーなどの周辺機器も、自由に使用することができる。

⬇アスキーソフトウェア開発センターを入ってすぐ右側に、この教育フォーラムの受付がある。

うらしまネットも運営を開始

教育フォーラムの活動はこれだけじゃない。この号が発売されるころには、先生のためのパソコンネットである〝うらしまネット〟の運営もはじまるハズだ。こちらは入会金が2000円、年会費は初年度は無料とのこと（詳細は右下の問い合わせ先まで）。フォーラムから遠くはなれた場所に住んでいる先生でも、パソコン通信を使えば、その距離を意識することなく活動に参加できるわけだね。

ホストマシンはアスキーネットと共有とのことで、電話番号も川崎ではなくて東京。さらにアスキーネットが全国に設置している、アクセスポイントも利用できるので、遠距離でも電話代を気にしないですみそうだ。

サービスの内容は、教育に関するさまざまなニュースを提供していくというけど、それよりなにより、先生どうしのコミュニケーションの場として活用できることに注目したい。忙しい毎日を送る先生のことだから、そう何度も川崎のフォーラムに足を運ぶわけにはいかない。でも、パソコン通信なら、夜自宅に戻ってからでも、手軽にアクセスできるからね。

これ以外にも、フォーラムの活動として計画されていることを列挙していくと、まずはコンピューター教育に関する実験教室の企画運営。導入から授業の運営までを、アスキーがバックアップしていくのだという。そして、教育に関する講演会や研究発表会の開催、セミナーや講習会の実施。より具体的に、先生とコンピューターの結び付きを応援していくわけだ。

また、これは将来のことになるけど、教育フォーラムをつうじて知り合った先生たちが中心となって、コンピューター教育のサークルができればとのことだった。せっかく作られた教育フォーラムなのだから、利用する側がどんどん提案して、新しい試みを展開していければいいね。アスキーもそんな動きに、柔軟に対応していくハズだ。なにはともあれ、まずは教育フォーラムをのぞいてほしいな。

問い合わせ先

〒215 神奈川県川崎市麻生区
南黒川12-1
（株）アスキー
アスキー教育フォーラム
☎044-989-9436
☎044-989-8156（FAX）

INFORMATION

GOODS

■眠れぬ日も今夜でおしまい

緊張していたり、ストレスがたまっていたりすると、なかなか寝つけなくて、イライラするよね。『枕草子』は、そういった寝つきの悪い人のために作られた安眠枕だ。枕の中にスピーカーが装備され、ICカードを差し込むことによって、精神をリラックスさせる音が聴こえ、入眠を誘うというもの。

音は、内蔵されている波の音のほか、レールの響き、かえるのコーラス、水滴の音の3種類のICカードが付属されている。また、ラジカセやテレビなどのオーディオ出力を接続すれば、好みの音楽も聴けるのだ。

再生時間は、オフタイマーで10分から80分まで無段階に設定できるほか、エンドレス再生も可能。何をしていても眠くなる季節だけど、それでも眠れないっていう人は、この枕で思う存分寝てくれい。

⬆原稿を書いてる途中で眠くなった。効果は大きいぞ。7万5800円[税別]㊣ビクター音響興業(株)☎03-433-7131

■ぐりぐりすれば気持ちいーい

一見、鬼太郎のオヤジのようなこの物体、じつは指圧とマッサージが楽々できる『もみどーらく』というもの。見た目はちょっと気持ち悪いが、使うととっても気持ちのいいグッズなのだ。

近ごろは会社のOA化や働く主婦の増加、そして受験勉強などで、肩こりや腰、背中の疲れを訴える人が多いという。そんなとき、手軽に使えるマッサージ器があるととっても便利だ。しかもこのもみどーらく、形はシンプルなのにプロのようなすばらしいもみ味。その秘密はころがりながらコリを押し、もみほぐすという〝もみ込み機構〞にある。そのため、プロの指圧師なみの心地よいもみ味が得られるというわけ。さっそく机の引き出しに忍ばせてみようっと。

⬆プロの指圧師からの注文もあるという。780円[税別]㊣山貴製作所☎03-693-0338

■携帯できるファックスだ！

ハンディー転写マシン『写楽』にファックスがついた！　その名も『FAX写楽』で、今までの転写する機能にそれをそのまま離れた場所に送信する機能が加わった。もちろん、受信も可能だ。特長は、持ち運びができ、いろいろな使い方ができるという点。雑誌や書籍、壁に貼ってあるポスターなどから必要な部分を読み取り、それを直接送信できるのだ。また、受信したものも表面が平らであれば、ビニールやレザー、コルクボードなどいろいろな素材に転写することが可能だ。たとえば、雑誌の記事を転写してそのまま送信したり、受信したファックスを手帳に転写したりと、使い方はさまざま。通常のファックスでは考えられない機能がぎっしりなのだ。

⬆FAX写楽以外のファックスとも交信可能。8万9600円[税別]㊣富士ゼロックス☎03-585-3211

■メモ感覚で立体をコピーする

『ダ・ビンチ』は、撮った映像がその場ですぐにプリントアウトできる世界で初めての電子プリントカメラだ。撮影したものをすぐに見られるというのはインスタントカメラでも可能だが、フィルムの値段が高いうえ、撮ったものはそれ1枚限り。ダ・ビンチの場合は画像をデジタルで記憶して何枚でもプリントでき、1枚7〜10円という低コスト。何人かで一緒に撮影して、その場で1枚ずつ配るということも可能なわけ。しかも小型サイズでピントもしぼりも自動なので、メモ感覚で使えてしまうのだ。

また、内蔵コンピューターによってあとから自由自在に画像処理できる。拡大、反転、イラストふうの処理など、8種60パターンの楽しみ方があるのだ。商品名は〝ダビング〞からきている。つまり、見たものをそのまま写し撮って、ビジュアルメモにしようというコンセプトだ。

⬇色はダークグレーとホワイトの2種類。4万9800円［税別］㊣(株)キングジム☎03-864-8080

⬆撮影し、モノクロ画像を純正のロールペーパーにプリントするという仕組みだ。

TOY & GAME

■まだまだ人気のゴジラくん

ウルトラマンやゴジラなど、昔流行したキャラクターがここ何年かの間に再び注目をあびている。というよりは、じつは当時からずっと持続していた人気なのかもしれないね。変わったのは、そのキャラクター商品のデザインやコンセプトだ。とくに最近は、個性そのものよりも、いかにかわいくユニークに見せるかという点に重点が置かれているような気がする。

さて、(株)バンダイから登場した『おてがる怪獣シリーズ・ゴジラくん』も、本来の姿をかわいーくデフォルメした小さなおもちゃ。手のひらにのせることにより、足の裏の電極がつながり、手と足が動き始めるのだ。

デザインはもちろん、そのアクションのかわいらしさといったらもう抜群！手は上下にギコギコ動き、同時に口を開けてガーガー鳴いちゃったりするのだ。誰が見ても欲しくなるようなその姿。こりゃあ当分人気は衰えそうもないとみた。

⬆手のひらにちょこんと乗っかるお手軽サイズだ。1800円[税別]㊐(株)バンダイ☎03-847-5117

■オヤジギャルを見抜けっ！

会社帰りに居酒屋で一杯ひっかけたり、カラオケで歌いまくったり、駅のホームでオロナミンCをぐびぐび飲んだりと、まさにオヤジのようなOLたち。そんなオヤジギャルのカードゲーム『オヤジギャルクエスト』が登場。キャラクターデザインはもちろん、オヤジギャルの生みの親、漫画家の中尊寺ゆつこだ。

丸の内のオフィスで働き、豪邸に住み、週末にはゴルフや海外でのリゾートとキメている最近のギャルたち。が、そんな中に、噂の超一流女、オヤジギャルが潜んでいた！一見フツーのOLと変わりのない彼女たちの中からオヤジギャルを見抜くことがゲームの目的。

ルールはページワンとダウトをミックスしたようなもの。カードを順番に捨てていき、いち早くなくなれば勝ち。ただし、オヤジギャルを捨てたことがわかると大きなペナルティーが待っているのだ。

⬆このゲームを、3名にプレゼント。97ページを見てね。1200円[税別]㊐(株)エポック社☎03-843-8814

ファルコムグッズ・プレゼント

ファルコムグッズの新製品が続々登場!!

日本ファルコムから『ドラゴンスレイヤー』、『イース』、『ソーサリアン』、『ザナドゥ』の新製品が登場したぞ。おなじみのキャラクターやロゴの入った下敷き、ディスクホルダー、システム手帳、きんちゃくバッグなど、ファルコムファンなら全部欲しくなるようなものばかりがずらっと勢揃い。全国のパソコンショップなどで販売されるが、なんと、はがき1枚でキミのものになってしまうかもしれないという、大プレゼント企画。

応募方法は、官製はがきに希望の商品番号ひとつと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、97ページのあて先まで送ってね。締切は、6月8日。新学期が始まったばかりのキミにぴったりのものがいっぱいあるでしょ。

①ドラスレ 下敷き……5名
②ドラスレ B5版ステッカー……5名
③ドラスレ Dホルダー(5インチ)……5名
④ドラスレ Dホルダー(5インチ)……5名
⑤ドラスレ Dホルダー(3.5インチ)……5名
⑥ドラスレ システム手帳……5名
⑦ドラスレ システム手帳……5名
⑧ドラスレ エンブレムワッペン……3名
⑨ドラスレ きんちゃくバッグ……3名
⑩ドラスレ バッヂセット……5名
⑪ドラスレ テレホンカード……3名
⑫ドラスレ ポストカード4枚組……5名
⑬ソーサリアン&ザナドゥ ポストカード…5名
⑭アニメYs 下敷き……5名
⑮アニメYs Dホルダー(5インチ)……5名
⑯Ys バッヂセット……5名
⑰Ys テレホンカード……3名
⑱YsⅢ テレホンカード……3名
⑲Ys きんちゃくバッグ……3名
⑳Ys ポストカード5枚組……5名

CD

パーティ・オブ・ワン　ニック・ロウ

この人のカッコよさは、授業中いねむりしてても質問には完璧な解答をしてしまうカッコよさに近いんじゃないかな。ひょうひょうとしたポップなロックンロールを簡単そうに作ってしまうけど、フツーの人にはできませんよ、ホントに。

●ワーナー・パイオニア
●発売中/2348円［税込］

ブラッシュ!　ハミングバーズ

男女４人のメンバーで'87年にシドニーにて結成。オーストラリアではすでに大人気となっている。ジャケットから想像する音よりもずーっとキュートな音に仕上がっている。プロデュースはREMを手掛けたミッチー・イースター。

●日本フォノグラム
●発売中/2627円［税込］

ライフ　インスパイラル・カーペッツ

とうとうこのバンドもデビューですね。マンチェスターからはカッコいいバンドが続出しているけれど、オルガンの音がこれだけ駆使されてるバンドって最近いないな。日本盤CDのみ４曲追加っていうのも、なんか得した気分でうれしい。

●アルファ・レコード
●発売中/3008円［税込］

Devonian Boys　Gontiti

ゴンザレス三上とチチ松村、あわせてGontiti……。このアコースティックギターデュオが作り出すのは、透明感があって何かしらの映像が頭に浮かんでくるような音だ。ワールドワイドに活動していて、アメリカでもこっそり人気がある。

●エピック・ソニー
●発売中/2800円［税込］

三國志Ⅱ/維新の嵐

光栄オリジナルBGM集第３弾は、カシオペアの向谷実が作曲ということで話題をよんだ『三國志Ⅱ』と幅広い人気を得た『維新の嵐』のカップリングだ！　オリジナル音源全曲に加えて、葛生千夏による編曲、演奏のヴァージョンも収録。

●光栄
●発売中/2700円［税込］

組曲ウィザードリィⅢ　ダイヤモンドの騎士

こちらは作曲者でもある羽田健太郎自らの演奏による『ウィザードリィⅢ』の全曲集。ジャケットステッカーと、解説書にはオリジナル譜面までついている。これを聴きながら、ゲームでの苦労を思いだしてウンウンうなってちょーだい。

●アポロン音楽工業
●発売中/2600円［税込］

BOOKS

運命の女　斉藤由貴

●角川書店　●1200円［税込］

斉藤由貴がジャン・コクトーや萩原朔太郎の詩を好んでいるということを、何かで読んだことがある。だが、まさか彼女自身がこのような詩を書いているとは思わなかった。女優、歌手としての斉藤由貴を頭の中から消して、この処女詩集を読んでみてほしい。ピュアーでストイックなことばの数々。そこには、ドキッとするような繊細で傷つきやすい女性の部分が見え隠れする。その表現方法は、とにかくすごい。

ことば遊び

●河出書房新社　●1500円［税込］

回文、早口ことば、なぞなぞ、しりとり、ダジャレなど、ことばを使った遊びに関する随筆を１冊にまとめてある。著者は谷川俊太郎、阿刀田高、筒井康隆、井上ひさしなど16名。編集部で集めたことば遊びのコレクションもついている。

私たちがふだん使っていることばで、こんなにいろいろな遊びができるとは驚異的だ。これを読むと、ことばをたんに意志の疎通だけにとどまらせておくのがもったいなくなる。

香草の船　赤江瀑

●中央公論社　●1200円［税込］

泉鏡花を思わせるような幻想的、怪奇的な作風で知られる赤江瀑。待望の長編小説が、ついに出たのだ。今回も例にもれず、読みながらドキドキしてしまう迫力ある作品だ。

舞台は本州の西端にある后島という小島。そこには、古代から伝わる〝神の森〟の神事があり、古代信仰の原始的な姿を残す、民族的に貴重な島だ。その后島に魅せられた若者の、残酷で運命的な青春が描かれた、ちょっと神がかった物語なのだ。

VIDEO

■007/消されたライセンス

時代とともに衣替えをつづけてきた長寿アクションシリーズも16作目。クールでタフがウリのジェームズ・ボンド氏もときには怒りに燃えるとあって、今度は親友の復讐に走ってしまうのだ。

黄門さまの印籠ともいえる〝殺しのライセンス〟を取り上げられ、協力者もいないまま単身敵地に乗り込むわれらがボンド。が、ご安心あれ。すこぶるキュートな美人が助っ人にたつ。この女性、いままでのボンドガールと違い、ヘリの操縦、銃撃戦もなんのその。彼女に助けられてボンドが頼りないなんて声も聞こえてきそうだけど、人間っぽくていいじゃないの。

それなのに、ボンド役のティモシー・ダルトンはこれで降板なんだって。彼がヒーローをつとめた2作がヒットしなかったという理由らしいんだけど、ロジャー・ムーアのじいさんより100倍よかったと思うよ。なんたって身体がアクションについていってるもんね。

●ワーナー・ホーム・ビデオ
●133分、1万6000円［税別］
●発売中

■ブラック・レイン

ヒット作は『エイリアン』しかないのに、どーゆーわけかリドリー・スコット人気はスゴイ。どうしてか？理由はあの独自の映像感覚。テーマが恋愛であろうと、彼はまるで異世界のような映像を切り取る。ストーリーが陳腐でも、映像が気持ちよく酔わせてくれるのだ。今回の作品もそれにもれず、リドリータッチがいっぱいだ。

舞台は大阪。殺人犯を追うニューヨークの刑事が、逮捕協力を大阪市警に頼む。アクションにカルチャーギャップのおもしろさと、人種をこえた友情をからめる。ありがちな物語だが、そこはスコット。オオサカシティーをオレンジ色に染め、近未来的なムードを漂わせ悪役はまるでレプリカントだ。

なんだこれも『ブレードランナー』か、てなうれしい世界が展開するけど、主演のM・ダグラスがでしゃばりすぎ。スコット映画の主役はいつも映像って決まってるんだから、抑えてほしかったなあ。

●CIC・ビクタービデオ/日本エイブイシー
●125分、1万4830円［税別］
●5月25日発売

MOVIE

■ドライビング・ミス・デイジー

洋画においては、かなり年季の入った男優、女優が現役で活躍し、受け入れられている。実際、おじいさん、おばあさんを主役にした映画がいくつも作られ、年齢に関係なく多くの人々に支持されているのだ。日本では、まだまだそういった風潮がないような気がする。ちょっと寂しいね。

さて、本年度のゴールデン・グローブ賞、アカデミー賞最優秀作品賞など、数々の賞を総ナメにした『ドライビング・ミス・デイジー』も、昔気質のおばあさんとその息子がつけてくれた初老の黒人運転手との、心温まる美しい物語。

アメリカ南部のジョージア州アトランタで、何ひとつ不自由のない平穏な余生を送る未亡人、デイジー。彼女は、熱心なユダヤ教徒で元教師、まだまだ元気いっぱい……のはずだった。でも、寄る年波には勝てず、クルマの運転中に大事故を起こしかけたのだ。

心配した息子のブーリーは、彼女のために運転手を雇うが、デイジーはそれが気に入らない。自分が年寄り扱いされたことや、運転手をつけたことによって金持ちぶっていると見られるのがイヤなのだ。

だから、運転手としてやってきたホークにも、最初から辛くあたってしまう。そして、何もかもまったく違うふたりの奇妙で不思議な関係が始まった。時は1948年。それから25年間、時の流れとともにふたりの間のわだかまりもだんだん小さくなっていき、やがてかたい友情で結ばれる。静かに、そしてセンチメンタルに流れていく物語には、きっと涙が出るはずだ。

デイジー役のジェシカ・タンディは、演劇界のオスカー賞といわれるトニー賞を3回も授賞している83歳の名優。そして今回、この作品で初めてアカデミー賞主演女優賞に輝いた。『八月の鯨』で可憐なおばあさんを演じたリリアン・ギッシュとは対照的に、かくしゃくとした強気なおばあさん役がぴったりはまっているといった感じ。

●東宝東和配給/現在公開中

NEWS

■NEO・GEOレンタル開始！

(株)エス・エヌ・ケイが開発したレンタルビデオ方式のゲームマシン『NEO・GEO(ネオ・ジオ)』が、ついに始動した。ゲームセンターの迫力と興奮をそのまま家庭に、というコンセプトから生まれたこのマシン、最大330メガもの大容量データメモリーを誇り、グラフィック、サウンド、スピードすべてが今までのゲームマシンを超越している。ハード、ソフト共に大手ビデオレンタル店、ファミコン店、ゲームセンターで貸し出しをする。ハードを家庭用のテレビモニターに接続するだけで、ゲームセンターさながらの迫力が楽しめるのだ。ゲームソフトも今後いろいろなものが登場する予定。これからはビデオではなくNEO・GEOを持って帰宅する人が増えるかもね。

☗8方向制御レバーと独立した4つのアクションボタンがついたコントローラー。

☗「NAM-1975」はテロリストにら致された要人を救出するアクションゲームだ。

☗8冊の魔導書の封印を取り戻す「マジシャンロード」もアクションゲームだよ。

■『シェナン・ドラゴン』モンスター募集

テクノポリスソフトから6月下旬発売予定の『シェナン・ドラゴン』は、戦闘がカードゲーム形式という新しいタイプのRPG。全体的にファンタジーな世界が繰り広げられていき、ちょっとエッチな場面もあったりする。すでにPC-8801版で発売されているが、MSX2版のほうは今開発中というところだ。

そこでテクノポリスソフトでは、PC-8801版に登場するモンスターに加えて、ユーザーからオリジナルのモンスターを募集し、それをMSX2版に登場させることになった。採用された作品は、MSX2版シェナン・ドラゴンに登場するほか、シェナン・ドラゴンのイラストを担当している神威(かむい)先生に、そのオリジナルモンスターが描かれたカラー色紙と、MSX2版シェナン・ドラゴンのソフトがプレゼントされる。締切は5月12日必着だから、急いで応募しよう。応募方法は、MSX2版で増やしてほしいオリジナルモンスターを、文またはイラストで、下記のあて先まで送ってね。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間インターメディア(株)
テクノポリスソフト
「このモンスターが欲しい!!」係

☗これはPC-8801版。MSX2版では、これにユーザーから募集したモンスターが加わって登場する。

■20世紀ラストスパート・トーク

1990年。20世紀まであと10年。いろいろな世界で活動している人々がこれからの10年をどう捉えているか、20世紀までに何をやっておきたいかを語りあう「20世紀ラストスパート・トーク」。ホストは江戸学者の田中優子、作家の橋本治など8人。ゲストは宗教学者の中沢新一、詩人の平出隆など8人。

開催日は5月31日、6月7日、14日、21日、28日、7月5日、12日、19日の毎週木曜日。時間は19:00～21:00で、会場は東京の原宿FACEビル5階。参加料は3万5000円(8回通し、税込み)。申し込みは参加申込書を下記事務局から送ってもらい、記入して郵送またはファックスで。締切は5月17日必着だ。

●問い合わせ先
〒107 東京都港区赤坂8-7-18-502
アタマトテ・インターナショナル
☎03-408-4055 FAX03-408-4133

☗ホストのひとり、漫画家の岡崎京子。最近はテレビや広告でも活躍しているね。

☗ゲストのサエキけんぞうは歯医者でもあり、ミュージシャンでもあるのだ。

■音楽座のミュージカル全国公演

フジテレビジョン主催、劇団音楽座によるミュージカル『シャボン玉とんだ宇宙(そら)までとんだ』の全国公演が、5月から始まった。作曲家をめざす悠介と、みなし子でスリの親分に育てられ、じつはラス星人の佳代。このふたりの間にめばえた恋の物語が、明かるく楽しく繰り広げられていく。ラストにはきっと微笑みが浮かぶミュージカルなのだ。会場、日程は右記の通りとなっている。

入場料金は、東京は一律で4300円、他地区はS席が4300円、A席が3700円、すべて税込み価格になっている。チケットは、フジテレビチケットセンター、チケットぴあ、チケットセゾン、ヒューマンデザイン、音楽座で発売中だ。

※公演日程

日程	会場
5月3～16日	下北沢本多劇場
5月19、20日	福岡勤労青少年センター(モモチパレス)
5月22、23日	メルパルク広島
5月25日	南予文化会館
5月28～30日	大阪サンケイホール
6月1、2日	秋田市文化会館
6月12日	北海道厚生年金会館
6月14日	仙台電力ホール
6月18日	浜松市民会館
6月20、21日	愛知県勤労会館

☗開演は14:00と19:00の2回。公演回数は全部で35ステージだ。㊐フジテレビジョン事業部 ☎03-358-8265

PRESENT

1 天九牌Special 桃源の宴2 女子高生編 …5名

☗(株)ブラザー工業からゲームソフトを5名に。今月はスタジオ・パンサーから発売されている麻雀ゲームだ。女子高生がいっぱい登場するぞ。

2 レナム ……5名

☗(株)ヘルツからゲームソフト『レナム』を5名にプレゼント。アドベンチャーとRPGの要素がミックスされた新しいタイプのゲームなのだ。

3 工画堂スタジオボールペン……3名

☗工画堂スタジオ特製の4色ボールペン。ドラゴンのイラスト入りで、ポケットクリップの部分は赤、黄、緑の3種類。それぞれ1本ずつ3名に。

4 ドラゴンクエスト4コママンガ劇場 ………2名

☗232本のドラクエ4コママンガがぎっしり詰まった本を(株)エニックスから2名に。すべて描き下ろし、笑撃のギャグ劇場が展開されるぞ。

5 オヤジギャルクエスト ……3名

☗キミにはオヤジギャルを見抜く眼力があるか!? (株)エポック社から、カードゲーム「中尊寺ゆつこのオヤジギャルクエスト」を3名に。

6 京商ラジコンカタログ集………10名

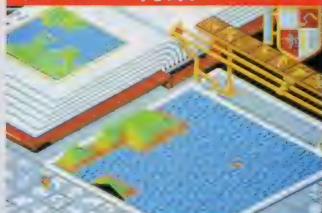
☗ラジコンのトップブランド、京商(株)から1990年度版ラジコン製品総合カタログ集を10名に。全182ページ、オールカラーの豪華版だ！

今月もプレゼントがいっぱいだよ。応募方法は、官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後どんなものをプレゼントしてほしいかを書いて、右のあて先まで送ってね。締切は、6月8日。それから、93ページのファルコムグッズプレゼントのほうも同じように応募してね。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
プレゼント係○○希望

ご・め・ん・な・さ・い

MSXマガジン5月号の中で誤りがありましたので、訂正させていただきます。まず137ページのショートプログラムアイランドの記事中、『SPACEWAR』の対応機種がMSX1となっていましたが、正しくはMSX2です。それから、なんと95ページのご・め・ん・な・さ・いのコーナーで、誤りがあったのです。〝YAMAHA TOSは誤りで、正しくはYAMAHA TQSとなります〟とありますが、そのTOSとTQSというのは、TO5とTQ5のことです。つまり本当に正しいのはYAMAHA TQ5ということになります。皆さまにご迷惑おかけしました。

人生を語るにふさわしいグーなページ

月刊MSX画報

芸能界のウラを探る 懐かしのアノ人は？

連載 私のこの一本 第3回 ラメン田川

今月はMSX画報(つまりこのページ)を担当しているバカ男(自分で書くなよ)、ラメン田川の〝私のこの一本〞です。それではどーぞー。

えー、私がこの仕事に携わって4年目になりました。時のたつのは早いものですね。高校時代、私は勉強もせずフラフラしていたのですが、そのときの唯一の趣味がMSXでした。マジで。まあ、最初はほんとの遊びで始めたんですが、卒業が近づくにつれて、進路を決めなきゃなーという意識がだんだん強くなっていたときでした。耳元で悪魔がこうささやいたのです。「あんたね、MSXの仕事しなよ」

そのひとことで内定していた国家公務員を蹴って、このヤクザな仕事を選んでしまったのでした。

そんなわけでMSXが私の人生をダメに、いや、決めてくれたのです。ありがたいことですよ。

⬆けっこう頭使うんだよなあ、コレ。今プレーしてもグーだ。

ところでなぜ私がMSXを買ったか、なんですけど、函館という街にある某パソコンショップでデモっていた、コナミの『王家の谷』を家でプレーしたかったからなんです。じつはこれ、私がMSXを買う前に買った、つまりMSXを持っていないのに買ってしまったゲームなのです。私って、けっこうバカですね。

知らない人のために、このゲームを説明しましょう。ピラミッドにある財宝を、ミイラにやられないように取っていくアクションパズルゲームです。あの主人公のコミカルな動き、絶妙なゲームバランスがいいんですよねえ。あのへンなBGMもホミョホミョしてて気持ちいいし。あのゲームをプレーしたいがために、私にMSXを買わせたパワーは、最近のゲームには見られないですね。もっとも、今の日本は金満国なんて呼ばれてますから、そんなパワーがなくても買ってもらえるでしょうけどね。

ちなみに私が買ったMSXは、日立のH1。あのコンパクトな設計がけっこう気に入ってました。もちろん新品ではありませんよ。当時使っていたX1というパソコンと交換したんです。X1のほうがずーっと高かったのに。でも、なんかMSXの可能性に惹かれるものがあったんですよねー、当時は。

⬅パソコン歴7年のわりには、パソコンのことを知らなすぎる彼。

そうそう、王家の谷なんですけど、結局2週間くらいプレーしても全ステージクリアーできませんでした。それで、電器屋のせがれである私の友人に貸したところ、1日でクリアーしてやんの。ゲームの腕はこのときから変わってないんだろうなあー、きっと。

ただ、このゲームは私にゲームのおもしろさを教えてくれた1本です。パズルゲームが好きになったのも、このゲームのおかげだし。感謝してますよ、コナミさん。

《今月の相場》えー、私にはぜーんぜん関係ないことなので、省略します。

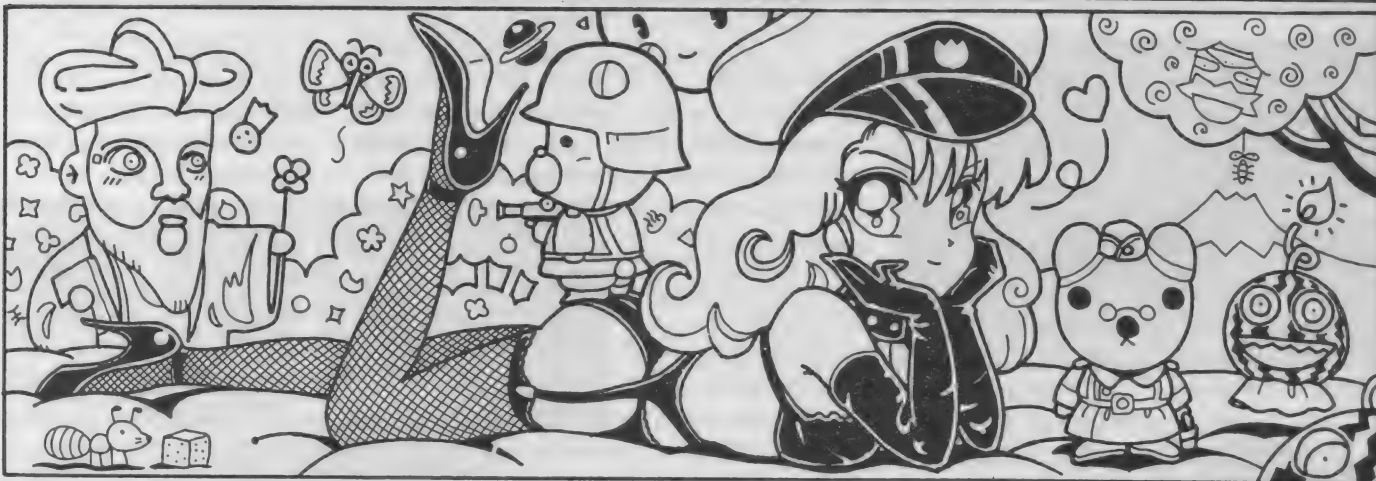
●今日、ラムちゃんとデートした夢を見ました。最高に幸せです。神様ありがとう。（匿名希望・おたく）

桜玉吉の 帰ってきた"おなじとこさがし"

ほーら。先月告知したとおり、超スペシャルバージョンでお送りする、今月のおなじとこさがし。玉吉先生、ご苦労さまでした。

今月は下の2枚のイラストの共通箇所を3つ答えてください。難しいよなあー、これ。でも、大丈夫ですよ。よーく見てくださいよ。ほらほら、ココとココが！　それにコレとコレが！　なーんて簡単にわかるでしょ、ね。というわけでみなさん、がんばって解答を送ってくださいね。しつこいですけど共通箇所は3つですからねー。

先月の解答

先月のおなじとこさがしは、左のふたつのイラストをもってかえさせていただきます。4月号の当選者は、大阪府の久保祐之さんと富山県の坂東薫さんでーす。

Mマガネットワーク

ロンドン小林帰国！なぜ帰ってきたのか

先月号で紹介した、ロンドン小林のハワイ旅行（じつはれっきとした取材であるが、本人は旅行と思っていた）の続報が届いたので、ここで報告しておこう。

ロンドン小林は3月6日(火)の朝、前日には必ずアガッってますと副編集長に宣言したはずの原稿を渡し、そのまま成田空港に向かった。そして税関で引っかかることなく、ハワイの地に着いたもよう。ハワイでのロンドン(なんかヘン)は、いつも編集部で馬車馬のように働かされていたことなどすっかり忘れ、素敵なバカンス(ではないのだが……)を満喫した。

10日に帰国したロンドンは、編集部のみんなにマカダミアナッツを配り、点数稼ぎしたにもかかわらず、あいかわらずの馬車馬ぶりを発揮している。

ほかにロンドンは、音楽に合わせて腰を振るハワイアン人形(約30ドル)、なまめかしいハワイギャルのヌードスライド(2ドル)を買い、みんなから「やっぱりバカだなあ」と言われている毎日である。

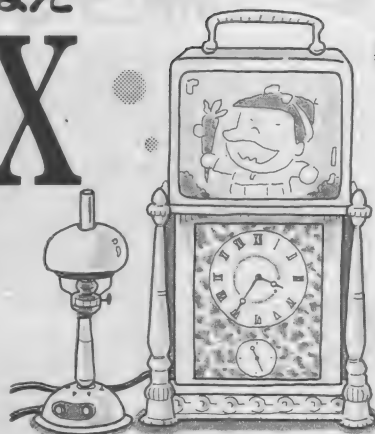
⬆ウワサのハワイアン人形。こんなもの買ってきていったいどうしようとしたのか、いまだに謎だ。

《今日の街の話題》子供に大人気です。長蛇の列ができました。

●クイズダービーで70万円稼ぎましたが、60万円はカンガルー募金に寄付されました。運命って非情ですね。（宮脇康之・AV男優）

こんなはずじゃなかったのにねえ

RETRO-MSX

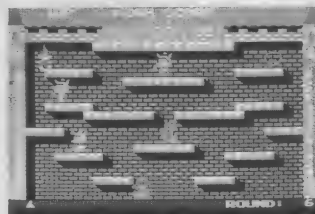
このコーナーがログイン誌上で連載を開始したのはもうかれこれ5年ほど前のことである。これまで時代の波にあやうく埋もれそうになった、いにしえの優良ソフトを数多く紹介してまいりましたが、今回をもってめでたく……。あれ？　ホントに終わっちゃうのかな？　こりゃ驚いたなあ。

移植ゲームの変遷

●MSXの歴史を彩ったゲームたち

と、大きく出てしまいましたが、たった15文字×40行そこそこで何が書けるんでしょうか。なーんて、前置きをタラタラ書いてるだけで誌面がつきてしまいそうなので、さっそく本題に入りましょう。

さてさて、ひとくちに移植ゲームと言ってもいろいろあるのだが、ここではアーケードからの移植に限らせてもらうぞ。

↑移植ゲームの最高傑作は「グラディウス」で決まりでしょー。

とにかく、MSXのソフトはアーケードゲームからの移植版とともに進歩していった、と言っても過言ではないのであーる。

古くは1983年から1984年ごろのナムコット・ゲームセンターシリーズを忘れるわけにはいかないだろう。当時、アーケードゲーム業界で圧倒的に人気が高かったナムコのゲームが大挙してMSXに登場したもんだから、MSXユーザーはもう狂喜乱舞。アーケード版の風味を損なわない内容もさることながら、カートリッジの裏に書かれてる文句がなかなかグーで、これまた印象的だったのだ。

↑「ボスコニアン」は今遊んでもイケル。

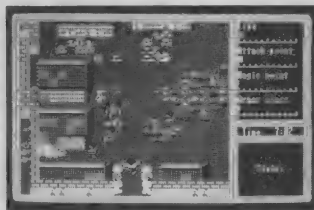
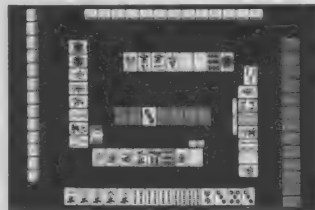
↑地味ながら楽しい「フェアリーランド」。

同じ移植モノでもMSX向けにアレンジを加えたのがコナミ。中でも『グラディウス』シリーズは絶妙な味つけで、MSX用シューティングゲームの王様という地位を欲しいままにしている。

移植の完成度という点では、タイトーの『フェアリーランド』（開発はホット・ビィ）と『バブルボブル』が双璧。どっちも細部までうれしくなっちゃうくらい練られているのである。こりゃ燃えるぞー。

あのころのベストテン

今月はちょいとばかり気分を変えて、比較的新しい2年前の売上ベストテンを紹介するぞ。

'88年6月号といえば、Mマガが新装開店ホヤホヤのころ。さすがに2年前のチャートだけあって、つい最近プレーしたよーな、おなじみの顔ぶれが目立ってますねえ、うん。例によってコナミのソフトが大量にランクインしてるし。

↑「イース」シリーズとタメをはる大人気作品の「ハイドライド3」だよーん。

↑MSXの麻雀ソフトの中では一番の強さを誇る「プロフェッショナル麻雀悟空」。

しかし、チャートの目玉はなんてったって光栄なのである。『信長の野望・全国版』と『三國志』の2本で、これまでアクションゲーム一色だった売上チャートをガラリと変えてしまいました。たいしたもんですな。

'88年6月号　売上ベストテン	
1．ハイドライド3	T&Eソフト
2．ドラゴンクエストⅡ	エニックス
3．信長の野望・全国版	光栄
4．新10倍カートリッジ	コナミ
5．三國志	光栄
6．F-1スピリット	コナミ
7．プロフェッショナル麻雀悟空	アスキー
8．シャロム	コナミ
9．沙羅曼蛇	コナミ
10．イース	ソニー/日本ファルコム

《今月のキャンペーンガール》チャームポイントわあ、カモシカのような胃の粘膜でーす。

近未来ゲーム思考空間

じつはこのコーナー、今月で最終回です。短いあいだでしたが、読んでくださってありがとうございました。今月は〝これからのゲームはこうなっていく、と思う〟というテーマで進めていきます。

先月号で、〝リアルなゲーム〟についてちょっと述べましたが、リアルなゲームの、〝リアル〟とはどのようなことを言うのか、説明しましょう。大きくふたつに分けると〝五感的リアル〟と〝データ的リアル〟になるでしょう。前者は見た目、動き、音などにリアリティーを持たせたもの、後者は逆に、目には見えないところ(たとえば思考、性格など)をできるだけ忠実にシミュレートしたものだ。もっと具体的に言えば繊細なグラフィック、しゃべるキャラクターなんかが前者。戦国もののシミュレーションゲームの、各武将の思考ルーチンが後者である。

最近、日本のゲームでもようやく〝このゲーム、リアルだなあ〟と思わせてくれるゲームが目につくようになった。T&Eソフトの『ルーンワース』もそう感じさせるゲームのひとつだ。家のドアを両手で勢いよく開けたり、一度腰をおろして、それこそ「よっこいしょ」って感じで宝箱を開けたり、見ているだけでおもしろい。そういえば昔のゲームだけど、アスキーの『テセウス』もなかなかおもしろかった。ジャンプしたプレーヤーが、

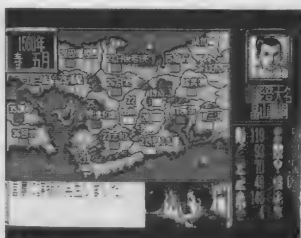
⬆MSXに移植してほしいぞ!『ダンジョン・マスター』。

きちんと膝を曲げて着地したり、敵などにやられたときの倒れ方など、かなり洗練されていると思う。この名作、機会があったらぜひ見てみてほしいな。

ここんとこ編集部では、『ダンジョン・マスター』なるゲームがブームを呼んでいる。これはMSX版のゲームではないのだが、私から言わせれば、〝かなりリアルなゲーム〟だ。内容は、地下13階のダンジョンを、ただひたすら探検するRPGなのだ。このゲームの最大の特徴は、〝ゲームはリアルタイムで進行する〟ということ。つまり、プレーヤーを放っておくと空腹になり、しまいにはスタミナが減り、そして息絶える。水を飲まなきゃノドが渇く。睡眠中でも敵は容赦なく襲ってくる。いきなり泥棒が現われて、アイテムを盗んで逃げる。強い敵から逃れても、リアルタイムで追いかけてくる。

しかし、なぜこのゲームがリアルかといえば、〝プレーヤーがダンジョンに入っている気分にさせる〟からだ。ゲームがリアルタイムで進行するのも、すべてそのためなのではないか。つまり、ゲーム内でのリアリティーとは、プレーヤーをゲームの世界に封じ込めることなのではないか、と思うのだ。まあ、これは私の持論でもあるんですけどね、じつは。

というわけで結論ですが、これからのゲームは、もっとリアルになっていくでしょう。ユーザーがそう求めているんだから。これからもプレーヤーをワクワクさせるゲームの夢を見つつ、このコーナーを終わらせていただきます。それではみなさん、お元気で。

⬆「テセウス」のキャラクターの動きって、秀逸だよなあ、かなり。

⬆光栄のシミュレーションゲームは、膨大かつ緻密なデータがウリだと思う。

●だめだよー、この緑を1段階暗くして……。ほらね、このほうが自然じゃん。あとさー、ここに1ドット置いてみて。(吉田孝広・こども)

文学ノスヽメ

連載小説『青春の白球』
〜追憶編 愛・そして〜
作 東京都 綾小路まどか

村松の前で告白を宣言したヘンリーであったが、考えたすえ、その夜は結局電話しないことにした。1本の電話が荒縄高校野球部員の絆を、そしてさち子との甘い甘ーいランデブーをも破壊しかねないのでは、とヘンリーは彼なりの結論を出したのであった。一方の村松もヘンリーを信じつつ、趣味であるウミネコの生態観察で徹夜した。

さち子はといえば、へろ川に渡された、よくわかんない薬をジーッと見つめながら、明日の試合のことを考えていた。外は満天の星空、北斗星がいつもより輝いて見えた。

「へろ川くんが、あんなに汚ない人だったなんて、知らなかった。これからもうまくやっていけるのかなあ」

そんなことを考えているさち子の気持ちが村松に傾きかけていることを、さち子自身はまだ気がついてはいなかったのであった……。

翌日、試合は行なわれた。しかし、終わってみれば13対6で荒縄高校があっけなく勝った。勝利打点は、ヘンリーの頭突きである。

試合終了後、へろ川はさち子を呼びだした。そうである、さち子は荒縄高校サイドのスポーツドリンクに薬を入れなかったのだ。

「どうしてなんだよ!」

へろ川は叫ぶとさち子を……。

※この物語はフィクションです。

《今月の生物学》兄に生態系について聞きました。初めては今の彼女と3年前だってさ。

●喫茶店でアメリカンをたのんだら、「焼き方は?」と聞かれた。今の時代にゃーついていけないでげす。(梅原徳次郎・SE)

アタマのラジオ体操第2

先月同様セルフサービスクロスです。どのマスにどの言葉が当てはまるのか、推理しながら解いてください。二重枠の言葉を組み合わせて、ふたりの漫画家の名前を答えてちょー。

《タテのカギ》

●ほんとにウソをつかないのかな、この人たちは。
●コタツにお似合いの、背もたれが3段階くらいに傾くやつ。
●海底がミゾのように深くなっているところ。日本、マリアナなどが有名だと思う。
●細かくてサラサラしてます。
●足の裏なんかにできる、噴火口のようなイボ。歩くと痛いんだよね、コレ。
●日本工業規格の略称。
●京都の○○○○織り。
●居酒屋で、コレのヒレで一杯。なかなかツウですね。
●あんな女とは、とうの昔に○○をつけたよ。
●ココにいれば、男湯も女湯も見れちゃう。いいよなあ。ちなみにおもちゃも作っています?
●セキセイ、ダルマでおなじみの小型の鳥。
●昔話は、たいていこの台詞で始まるよね。
●素人が大勝ちすることを、俗にビギナーズ・○○○と言います。
●GSブームのときは、よくファンの女の子が倒れたものです。「キャー」とか言いながら。
●MSX画報の元凶、ラメンの本名(フルネームで)。
●日本国民には、3つのコレがあるらしい。権利の逆、と言ったほうがわかるかしらん?
●オヒョイの愛称でおなじみ藤村○○○○。
●利害、損得などを見積もること。
●山手線の東京と秋葉原の間の駅。○○○川、なんて歌も。
●薄命なんて言うけど、そうでもないような気がする。昔の話ですかね。
●交われば赤くなる。
●蚊取線香や蚊取マットのおかげで、最近とんと見かけません。
●万の下。
●○○キリ。ウソついたら針千本飲みます。

《ヨコのカギ》

●ウルトラQのナレーターで有名なタレント。兵ちゃん。
●バフン、ムラサキなどの種類がある寿しのネタ。けっこう高い。
●桜田門外の変で殺された人。
●演劇を簡単に言うと。
●若い人たちが好んでココに踊りに行きます。DJガンガン、頭上にはミラーボールが。
●3〜5人乗りの高級箱型乗用車。そういえば空港送迎バスのこともこう言うよなあ。
●アウトの逆。
●○○○○や、といっても俳句じゃないよ。幽霊登場のときの決まり文句だからね。
●芥川龍之介の名作『蜘蛛の糸』の主人公の名前。文系の人向けの問題ですね。
●何も知らない人に商品を売るなんて、おまえも○○○な商売をしてるじゃねえか。
●え一、このテストで30点以下の者は○○○ですからね。
●栗を覆っているトゲトゲ。
●腹の中の回虫を体の外に出すための薬。苦いからやだー。
●ピシッ、ピシッとコレで叩かれると、ミミズ腫れになっちゃうみたいですね。
●クリスマスによく似合う、歌。
●愚か者はコレが浅く、賢い者はコレが深い。
●昔はひかりとこだまだけだったのにねえ……。
●すみません、私がやりました、と犯人が○○○しました。
●ヒトラーが迫害したのは、この人たちでしたね。
●麻雀で、他人の捨て牌でアガッたときに叫ばなければいけない言葉。
●モルト、ラガー、ドライとくれば、コレでしょ。

先月号の解答

どうでした、先月号のクロスワードは。難しかったんではないでしょうかね。じつはこれ、二重枠のところだけ解く人に対する挑戦でもあるんですよ。やっぱりクロスワードは全部のマスを埋めなきゃね。というわけで石道、倉庫番、上海が先月号の答えでした。なんか、正解率が低そうだなあ……。ま、これも試練ということで。4月号分の当選者は、新潟県の片野誠さんと、福岡県の釘元雅樹さんです。おめでとうございます。図書券の発送が遅れてまして、申しわけありません。早急に送りますので、ご了承ください。

《先々月号の解答》

↑どれもこれも驚いているふうに見えないぞ。で、吉田センセの作品だー。

↑だから正解者なし。みんながんばれよな。これは首周の参考作品です。

ドットおたく吉田のドットクイズ

《問題》

左のドット絵を左右反転させるには、いくつのドットを移動させればいいでしょうか? 今月は簡単だね。

《今月のビタミンC》私、いちごが好きなんだけど、皮がうまくむけなくて……。

ピエールのお料理教室

●ぽよぽよチャーハン

ピエールです。みなさまにご好評いただいたこのコーナーですが、某編集者のせいで、最終回になってしまいました。というわけで今月は私のイチオシ料理を特別にご紹介いたしましょう。メモのご用意はよろしいですか？　あっ、そんなもん、いりませんよね。では材料から。

《材料》

《作り方》

①とっても簡単ですよ。
②キムチはちょっと小さめに、ピーマンは1センチ四方くらいの大きさに切っておくように。
③フライパンにゴマ油を敷きます。
④ひき肉を入れましょう。ドバーッとね。
⑤ひき肉の色が変わったらキムチとピーマンをドドドーッと入れなよ。
⑥いい感じ(キミの判断にまかせる)になったら、ご飯を入れてほしいんですけど。
⑦考えてみたら、私の料理って、使う材料が決まってますね。バカのひとつ覚え？
⑧おいしいから、いいよね？(ちと不安げ)
⑨軽く味見をしながらしょう油を入れましょう。入れる量は、好みによって自分自身で決めてくださいね。
⑩味見しすぎると、ご飯がなくなっちゃいますから、ほどほどにね。
⑪2、3分かき混ぜてできあがりです。
※ぜひお試しくださいね。それでは。

笑介風ビジネスバージョン
べーしっ君
荒井清和

ちょっといい話

っとにもう、Mマガさんのビジュアル出しが遅いから入院しちゃったじゃないのーん。こんにちは、ガラスの貴公子、福見です。ちょっと残念ですが、今月でこのコーナーもおしまいです。短いあいだでしたが、どうもありがとうございました。でも、みなさんはこのコーナーのおかげでかなり雑誌作りのシステム、そして出版業界の内部事情がおわかりになれたと思います。これでキミは、もうオトナ。でも、こないほうがいいですよ、この業界に。というわけで、さようなら。

いつも心に太陽があるとヤケドするね

なんかねー最近、仕事のことばっかり考えるようになりました。家でグラフサウルスいじってるとき、風呂に入ってるとき、ご飯食べてるときやトイレで「っふん」とか言ってるときも。なんででしょうかね。ようやく社会人の自覚が表われ始めたんですかね。いやー、私も当年とって21ですよ。困っちゃうよね。年齢から見ればまだ現役ですが、もうじじいですよ。

MSX画報ももう半年ですか、この号で。いやあ、私もバカばっかりやってきましたけど、もう潮時ですね。肌で感じるんですよー。21歳の男は敏感よ～ん。

というわけで、私のわがままオンリーでお送りしてましたMSX画報も、来月からは装い新たになります。なぜかって？　私ラメン田川が旅に出るからです。そうねえ、インドあたりかなあ。私のあとは中村ちゃん(業界風)とぎーち(敬称略)の独壇場だぞー。パワフルに、そしてセクシーに迫る(予想)新生MSX画報に乞うご期待、ということで、さいならー。

あて先はここ

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報
ミッキー安川の質問箱係

●音がいいから、と言われてCDプレーヤーを買いましたが、ディスクが回るときの〝ギュルルル〟って音のどこがいいんですか？(原滋・軍人)

《今月の円熟されたギャグ》東京タワーに行ったワー(4点)

パンパカ大将

おたより万歳

今月は新人アルバイトのおたよりからスタート！　なーんと常連投稿者であったぎーちがMマガで働くことになったのだ。

あのよう、俺、Mマガ編集部でバイトしたいんだけどよう、編集部の雰囲気なんかをおしえてちょーヨンピル。なんつっぁって。（静岡県　戸塚　義一）

♨ なにが「なんつっぁって」だ。態度悪い上にシャレもおもしろくないぞ。こんなマヌケなこと書くのは、いったいどこのどいつだ！　と思ってハガキの裏を見たら……お、俺じゃん!!　いやあ、どうりで楽しいおたよりだと思ったよ。はっはっはっ。

紹介が遅れましたが、はじめまして。この春からMマガ編集部でバイトをすることになった、ぎーちです。改行からいきなり敬語になったので、戸惑われているかたもございましょうから、もとに戻します。まっ、よろしくたのむわ。

現在、俺のとなりで福田さんが「ぎゅわんぶらあ自己中心派」に興じている。彼女も入社して間もないよーだが、年齢は俺よりはるかにハイだ（失礼）。したがって、俺は現在、編集部で肩身が狭い人ナンバーワンなのだ！　うらやましいだろー。編集部の人々はみんなフレンドリーで、快適な職場には違いないんだけど、まだやっぱ、緊張するなー。まだ俺の本性の数パーセントも出せないぜ。俺が本性を出したときにゃあ、ふっふっふっ……え、なんですか、福田さん？　おもしろいゲームはないかですって？　そーですねえ、「ケンペレンチェス」なんてどうですかね？　ルールをご存じない？　こりゃまた失礼こきました。

まだまだ青い編集者

Mマガのアンケートの〝マークシート方式〟はいいです。僕の受けた某私立高校の入試はマークシートでした。友人たちはなれないことなので心配していましたが、僕は平気でした。なぜならMマガのアンケートできたえたからです。おかげで無事に合格できました。これからはMマガ編集部に足をむけてねむれません。どうもありがとうございました。

（茨城県　1年も前のことをいまごろ書く不思議な読者A）

♨ そーでしょ、そーでしょ。これからもMマガ編集部には決して足を向けず、そーだな、頭を向けて寝るようにするといいぞ。Mマガ編集部はビルの3階にあるから、立って寝るとちょうどいい具合だ。体重を左右交互にかけるとラクなんだ、これが。

それにしてもわからん。Mマガのアンケートが受験なんかに使われるマークシートになったのは去年の11月号からでしょ。それ以前はいわゆるマークシートとは違ったような気がするんですけど。キミの受験が1年前だから、えーっと、どういうことだ？　まあ、いいや。これからも感謝してくれたまえ、いやはや。

感謝されたがる編集者

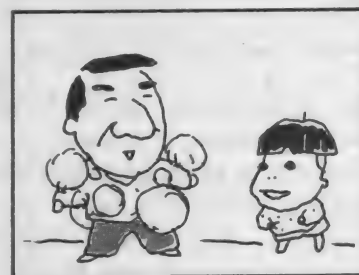
やっと最近、友だちに勧められて音楽に興味を持ち始めてきた。でもまだTMネットワークしかわからない。こんな僕にピッタリのアルバムはありませんか？

（富山県　川岸　武士）

♨ うー、音楽の好みってわかんないからなあ。おまけに私の嫌いな（失礼）TMネットワークときている。あーいうコンピューターを駆使したテクノ系の音楽って、今はあんまり興味がないんですわ。あくまでも〝今は〟でして、昔はYMOだのプラスティックスだの、洋モノだとディーボとか、アッチ方面のものばかり聴いておりました、10年くらい前ですかねー。キミの趣味だとですね、B'z（これでビーズと読む）あたりがいいかと。まあコレもTMと同じ系列のグループなので、サウンドがモロTMですけどね。嫌いだけど。

では編集部の人の、お勧めのアルバムをご紹介いたしましょうかね。イートの「セル・ミー・ア・ゴッド」（林ロロオ）、ゴンチチの「フィジクス」（ラメン田川）、フリッパーズ・ギターの「海に行くつもりじゃなかった」（首周クルブシ）。あとねー、エルビス・コステロの「ガール・ガール・ガール」とニック・ロウの新しいやつ（中村へび）、コーギ

●ボク、〝ホールズ〟をなめると鼻にツーンときて、くしゃみが止まらなくなるんです。そんな体質なんです。

●花柄のシャツを着ていると、目がチカチカして原稿が書けません。

その後の"絵描き歌"

4月号で絵描き歌を募集しましたが、結果は……。おーい、みんなあ、ここ読んでるかあ? んなわけで、引き続き募集しますのでよろしく。テンポのいいやつ待ってます。

ところで、大阪の松田健くんから〝かわいいコックさん〟の描きかたが送られてきたけれど、最初がちがーう。私は〝棒が1本あったとさ〟でスタートすると信じているが、彼は〝おなべかな〟だって。なんだそりゃ。しかし、どうして〝かわいいコックさん〟がかわいくないかは解明してくれた。理由は、白目だから、だそーだ。たしかに。白目ではないが、はにわも怖い。はにわって永遠を見てるんでしょ? あれ、違ったっけ?

スのベスト盤(菅沢美佐子)。まあ、こんなところです。でも、アルバムといえば、やはりナカバヤシのフエルアルバムでしょーね。コクヨのジョイナーアルバムも捨てがたいですけど。

YesNoまくらがほしい編集者

エッチなソフトを買うとき、みなさんはどのようにしているのですか? 僕ははずかしくて買えません。

(栃木県　佐山　浩之)

♨ねえ、ちょっと、どうでもいいけどどうしてエッチな話題になると、必ず私のところにくるのよ。私だって、いろいろ忙しいんだから。いつもいつもエッチなことばっかり考えているわけじゃないのよ。まったくもう。

で、なに? エッチなソフトを買うときどうするか? そんなの決まってるじゃない。仕事で使うふりして、領収書もらうのよ。そのときは「まいったなあ、こんなの頼まれちゃってさあ、じょうだんじゃねえよ」とかなんとかぶつぶつ言いながら買うと、いいかも。おっと、くれぐれもアスキーの名前で領収書もらわないようにね。なんかてきとーな架空の会社名でもらいましょうね。

さて、こういう問題はやはり、エッチソフト専門の、もりけんに聞いてみるのがいいと思う。ねえ、いつもどうやって買うの?

「何も考えないで、フツーに買う」……どうやら彼の場合、エッチなものが当たり前になっているようです。そういうものに対する感覚が、ほかの人とは違うみたい。さすがの私より、うわ手だわ。

まだまだ未熟な菅沢美佐子

これは、ある田舎町に伝わる、幽霊話のひとつである……。

「ある夜、それは若い男の枕元にいきなり現われて、彼の髪をつかみ、部屋中ひきずりまわしたうえに、そばにあったギターでボコボコ殴ったあと、何事もなかったかのようにスーッと消えていった」

こんなユーレイがいてもいいと思いませんか? どうも最近のユーレイはたくましさとゆうものが欠けています。辺醜悔(へんしゅうぶ)のみなさん、最近のユーレイをどう思いますか。

(鹿児島県　黒木　雅弘)

♨なんとっ! 髪をつかんでひきずりまわし、ギターでボッコボコといったら、それはまさしくシド・ヴィシャスのユーレイ! え、シドを知らない? 彼はセックス・ピストルズというパンクバンドのベーシストだったやつなのです。さんざん暴れて、とっとと死んでしまったけれど、昔のビデオとかを見ると、客とケンカして鼻血出してて、もう素行はむちゃくちゃ。やだなあ、シドったらー。

あ、最近のユーレイについてですよね。私、ユーレイに会ったことないんです。目が悪いから会っても気がつかないんだろーな。それにしてもたくましいユーレイなんて気持ち悪くない? ボディービルダーのユーレイなんて、ああ、見たくないっ。

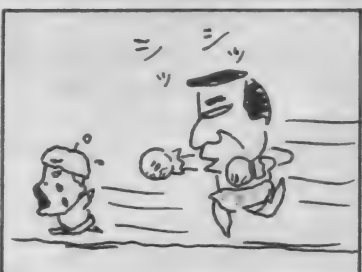
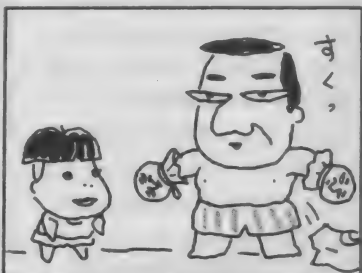
ユーレイより影の薄い編集者

名前が決まってから、一度もその名前を呼んでもらえないハーディーとソフティーはかわいそう……(表紙のロボットだよ)。

(大阪府　中原　健一)

♨こらこら、ハーディーとソフティーはちゃんと仕事してますよっ。たとえば、4月号のレビューをごらんなさい。あんなに働いているじゃないかっ! なんてな。

じつを言うと、忘れられたままでは不憫だということで、心優しき(?)林ロロオが彼らをクローズアップしてあげたのだ。こうすれば、ハーディーやソフティーの存在感もアップするしね。だいたい、彼らは表紙なんですからね。ちなみにハーディーは……ん? 丸いほうがソフティーのはずだから、あれ、待てよ、えっと、ええーっと……。

物忘れが激しい編集者

おたよりはこちらへ!

原稿を書く手を休めて、ふと頭をあげてみると、小さなクリスマスツリーが視界に入る。たしか、ちょっと前まではハワイアンな人形があったはず……。

ええいっ、こんな季節感のまったくない職場で働いているせいで、私の服装は夏も冬もあまり変わらなくなってしまったではないかっ。そんなわけでおたより待ってます。

〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
パンパカ大将フォーエバー係

●靴が壊れかかっている。穴はすでに開いているが、このままでは靴底がはがれてしまいそうだ。強力な接着剤を買ってこなくては……。

●左手の爪が伸びてきたのは、ギターの練習をしていない証拠です。ああ、根性なしの私。

●業務連絡、麗わしのシュルムくんへ。毎回送ってくれてありがとう。でも今のままでは採用できません。精進してね。

人生相談指南役
もりもり博士

全国の少年少女の悩みに答えるコーナーだ!!

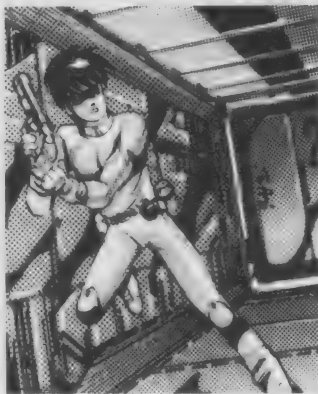
MSX人生相談

今月は『メタルギア』という、ちょっと古いゲームの質問に答えてみた。昔のゲームでもべつにかまわないんだよ。わからないことがあったら遠慮なく相談してくれたまえ。

メタルギア

「ソリッドスネイク」を買おうと思い、その前に「メタルギア」をやっておこうと思ったのはいいんですが、詰まってしまいました。ビル2に入るために必要な、敵ユニフォームが見つからないんです。ビル1の地下にあるというところまではわかっているのですが?

岩手県　百瀬零央

おぉ『メタルギア』か、懐かしいね。あの、敵に見つからないように行動するスリルがたまらないんだよね。私なんかは、そのスリルを倍増するために、深夜部屋の電気を暗くしてやったものだ。ま、そんなことはどうでもいい。敵ユニフォームのありかだったね。なんせ古いゲームだから詳しい場所までは覚えていないんだけど、確か、

このビルの一番下の階だったと思うが、犬がたくさんいるところがあっただろう。ここの壁を叩くと、ところどころ変な音がするところがある。その場所で爆弾を使用すると壁が壊れるはずだ。こうしてどんどん内側に入っていくと何かアイテムがあったと思うのだが、これはユニフォームではない。ユニフォームは内側の壁じゃなくて、外側の壁を壊して入る隠し部屋の中にあるはずだよ。

グラムキャッツ

ゲームが始まって早々詰まってしまいました。さやかが捕まってイーグルの指令官室に連れていかれますよね。で、その部屋から逃げ出したあと、どうやっても外に出ることができません。廊下の途中で人が来ますが、このときなにかするんでしょうか?　教えてください。本当に悩んでいます。

北海道　小原暁史

うんうん。私も初めてやったときにはここでつまずいた覚えがある。このゲームは途中でゲームオーバーになるってことがないから、基本的にすべての場所ですべてのコマンドを実行すれば、誰でも終わるようにはなっているんだけどね。だから、ここも廊下のすべての場所を調べ回れば抜けることはできるんだ。でも、それは非常にめんどくさいし、時間もかかってしまう。ま、ゲームも始まったばかりのところだし、ここはちょっといじわるすぎる感じもするから、ここは答えを教えてあげよう。結論から先に言うと、この廊下から外に脱出するのは不可能だ。ここはもういちど捕まるのが正解なんだ。といっても、普通に現われるイーグルの隊員に捕まるんじゃない。この廊下の構造は飲み込めているかな?　スタート地点から先に進んで、2回右折したところで右を向くと横に通路がある。その道をどんどん進んでいくと再びスタート地点に戻ってしまうんだけど、その戻る一歩手前の場所、その場所で〝見る〟コマンドを実行してごらん。新しい展開があるはずだよ。

悩み疲れたらはがきちょーだい

このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。RPGやアドベンチャーゲームの謎の解き方から、シューティングゲームのボスキャラの倒し方まで、わからないことなら何でもけっこうです。電脳心理学博士、ペーター・F・もりもり博士が、親切丁寧にお答えします。

●業務連絡、梅田くんへ。モノクロで描いてっていったじゃん。

●いま私は『スーパーダライアス』のスコアアタックに燃えている。でも、550万点を超えられないんだよね。よーし、仕事さぼって練習するぞ。

ワンダラーズ フロム イース

やっとバレスタイン城に来ることができたのですが、城に入ってしばらく進むと剣と盾を持った青い敵(ボスみたいなやつ)がバリアを張っていますよね。そのバリアのせいで、どうしても倒せません。ぜひ、倒し方を教えてください。よろしくお願いします。

大阪府　飯田昌幸

倒し方と言ったってねぇ……。そいつの名前はジルデューロスというんだけれども、そいつもべつに攻撃はしてこなかっただろう？ バレスタイン城にはそいつも含めて全部で4種類のボスキャラがいるんだけど、このジルちゃんは倒す順番としては3番目にあたるんだ。ようするに、今はまだ戦うべき相手ではないということ。とりあえずそれは無視して、少し戻ったところにある階段を上ぼってみよう。そこには鉄球をぶんぶん振り回して攻撃してくる、デス・ファルオンというボスがいるはずだ。キミの戦うべき相手はこいつなんだ。ま、どうにかしてこいつを倒してもらいたい。すると自動的に真紅の腕輪というアイテムが手に入る仕組みになっているんだ。で、この腕輪を持って先のジルちゃんのところに戻ると、バリアが消えて戦うことができるようになるわけなのだ。と、まあこういうことなんだよ。わかってもらえたかな。

アークスII

最後の敵、ウォーレンが倒せません。こちらの攻撃で与えるダメージはあまりにも小さいのに、敵から受けるダメージが大きいから、倒すどころか、すぐに全滅してしまうのです。数十回も挑戦しましたがまったく歯が立ちませんでした。どうか、憎っくきウォーレンを倒す方法を教えてください。

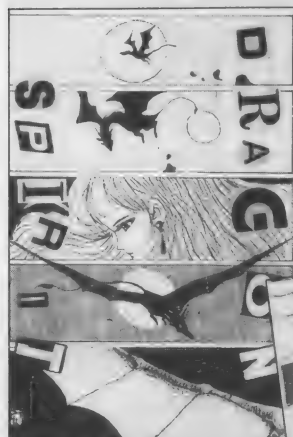
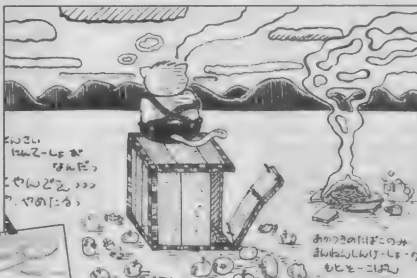
広島県　木村稔

ふむ、最後のボスの倒し方を教えてください、ということだね。だけど、なにしろものが最後のボスだからね、はっきり答えを教えちゃうのもどうかとは思うんだよ。わかるよね。しかし、この質問はたくさんの読者諸君から送られて来ているからね。無視する訳にもいかないだろう。というわけだから肝心な場所にボカシをかけてビデ倫的に教えてあげることにしよう。まず、このウォーレンという奴は防御力がむちゃくちゃ高いから、武器での通常攻撃はまったく効かない、と考えてもらいたい。倒すためにはほかの手段を使わなくてはならないだろう。では、特殊なアイテムがあるのかというと、これがない。となると、残されているものはあとひとつしかないよね。そう、あれだ。でもそれを使うには、あれが最大値になっていないといけないんだ。だから、戦闘に入ったらあのコマンドを使ってやる必要がある。わかる？

愛のイラストコーナー!!

ゲームに関するイラストを募集中です。サイズは自由、モノクロで描いてください。採用させていただいた方には、図書券3000円分を差し上げます。

➡この人も2回目の登場ですな。中山千代さんの作品だ。前回は変な感じのイラストだったけど、今回はけっこうまともなようで、よいよい。

⬇エイリアン福造くんの作品。ま、なんていうんですかね。稚拙な絵なんだけど、なんかこう、迫力があってボツにできなかったんだよな。

⬆えー、そろそろお馴染みになってまいりました藤野安美の作品です。今回のタイトルは、月光のストッパー、なんだってさ。ま、いいけど。

⬆ぱーる姉妹ちゃんのドラクエIIのイラスト。かわいーから採用！

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報　人生相談係

●もりもり博士の正体はいったい!? その名前に秘密があるのか？ 次号に続く。

●いやあ、なんだか今月は『BURAI』の特集になっちゃいましたね。これにめげず、ほかのゲームもがんばれ!

技 |M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南| ありー本

娯楽の殿堂、技あり一本にご来店いただきまして、まーこーとにありがとうございます。一本技でドドーンと狙うもよし、技ありでニンマリするもよし。はたまた有効、効果技で軽く楽しむのもまたよしと。さーあ、どうぞ楽しんでいってくださいませー。

一本 BURAI あなたの知らない世界

とうとう出ましたよね、話題の「BURAI」が。グラフィックやサウンドはもちろんですが、やっぱりこのゲームの魅力はなんといっても緻密に計算されたゲームバランスと、洗練されたシナリオではないかと思うんです。なんかこう、本格派の匂いがプンプンするぞ。

これだけスケールの大きいゲームだと、きっと隠された技もたくさんあるのでは？　とにらんでいたんですが、やっぱりそうでした。というわけで、まずはザイアス大陸で見つけられるものを紹介いたしましょうかね。

①ガンマの町の、扉のない家に隠れショップ(防具屋)がある。
②ガンマの町の北部の山と山の間に露店(防具屋)がある。
③ゴメスの村の近くにある砂漠には流星剣、烈風剣、グレート・ソードが落ちている。
④ポインタの町の扉のない家に隠れショップ(武器屋)がある。
⑤ポインタの町の南南西で、サラマンダーを売っている。
⑥地下大陸の南の山の近くに行商人(武器屋)がいる。

とまあ、こんなにあるんですよ。でも、これだけじゃないような気が……。

情報提供：神奈川県 長崎栄督

⬆ちなみにこれらの技を楽しむには、好奇心のレベルを上げておくようにね。

⬆こんな扉のない家にも中に入れるんだ。

⬆砂漠にこんなものが落ちてるなんて！　落とし主は誰だ？

技あり ロードス島戦記 ぐんぐんオトナになる方法

いきなりスゴイ人を作る方法よ。
①キャラクターを作って、消す。
②マジでキャラクターを作る。
③ボーナスポイントを適当に全部振り分ける。
④カーソルをキャンセルに合わせ、ESCキーを押してみる。
⑤すると、0のはずのボーナスポイントが増えているので、それをまた振り分けて④へ。

これでステータスが最高になる。

情報提供：北海道　佐々木健

⬆ボーナスポイントがたったこれっぽっちじゃ、やってらんないよねえ……。

⬆でも、この技を使うと、キャラクターは最初から最強のステータスになるんだ。

有効 BURAI どこからでも、見れますよ

「BURAI」のオープニングって、かっこいいですよね。グラフィックもきれいだし、びしばしアニメーションしてるし。ただボーッと観ているだけで、いい感じだよね。それじゃあそのオープニングを、好きなところから観てみようというわけで、この技の登場です。

なーに、とても簡単です。オープニングディスクをCTRLキーとSELECTキーを押しながら立ち上げるだけでいいんですよ。思う存分楽しんでちょうだいませ。

情報提供：宮城県　平田泰之

⬆メニューが表示されるので、操作も簡単。メカに弱い人でもオッケーですね。

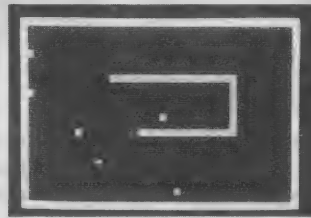
《今月の猿》猿回しを見ました。あんなにグルグル回って、目が回らないのでしょうか？

技あり BURAI
失敗は成功のもとですよ

やってくれますねー、リバーヒルさんも。ディスクの入れまちがえで隠しゲームがプレーできるなんて、考えましたねー。

↑これがミュージックモードです。好きな曲は、どれかな？

まず、ディスク３を入れて立ち上げると、"はやうち"なるゲームができるんだよ。ま、ゲームっていってもただアルファベットを順にタイピングして、打ち込み終わった時間を競うというものだけどね……。

次は、ディスク４を入れて立ち上げてみてくれ。これは矢印をカーソルキーで操作し、"＊"（アスタリスク）を取っていくゲームだ。キミは障害物や自分の軌跡にぶつからないで、いくつ取れるかな？　最近のゲームにはない、なんともいえない懐かしさが漂う、そんなシンプルなゲームだ。ちょっとした息抜きにプレーするといいかもね。

↑矢印でアスタリスクを取っていく。とてもオリエンタルな感じがするぅ。

↑まあ！　これはタイピングの練習に最適ですね。きびしい教育ママも大喜び。

そして、ディスク５を入れて立ち上げ、メッセージが表示されたらディスク２に入れ替えてスペースキーを押そう。すると、なんとミュージックモードになるんだ。画面には曲目がズラーッと表示されるので、カーソルを聴きたい曲のタイトルに合わせてスペースキーを押すと演奏開始だ。22曲あって、どれも素敵なメロディーを奏でてくれるのだ。

やっぱりBURAIには、隠された秘密がたくさんあったんだね。こんなに楽しんじゃって、いいの？

情報提供：静岡県　関忠一

有効 グラムキャッツ
おいおい見えるのかよ!?

かわいいギャル（死語）の悩殺グラフィックが大人気の『グラムキャッツ』。うーん、これっていいよなあ。やっぱり今のヤングボーイはこういうのを求めているんだろうなあ……、なんてことはどうでもいいですね。じゃあ技です。

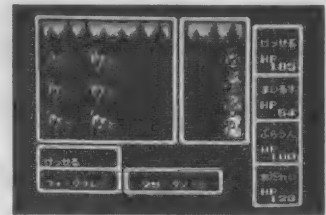
スタート画面で"OKABE"と入力してください。それだけ。ではこのコマンドで、いったいどんなことが起こるのか？　でもさあ、モーリーの場面のボカシが消えるなんて、言えないよなー。

情報提供：神奈川県　小泉雅樹

↑問題のアヘアヘ（死語）場面は掲載しませんでした。できるわけないじゃんよー。

効果 ファイナルファンタジー
持ってるフリするだけて

なんと、武器や防具を装備しなくても、武器や防具の持つ攻撃力や防御力を得る方法があったんですよ、みなさん。その方法とは、装備している武器や防具を売ってしまえばいいんですよ。こうすると、なにも装備してなくても、ステータスはちゃんと武器や防具を売る前とかわんないってんだから、ビックリして目がボヨヨーンと飛び出ちゃいそうだね。お金は増えるわ、ほかのものを余計に持てるわでいいことずくめだなー。

情報提供：神奈川県　青木健二郎

↑見えない武器と防具が私を守ってくれるのだ。なんだか裸の王様みたいだね。

キミも有段者をめざせ

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他なんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本（５点）、技あり（３点）、有効（２点）、効果（１点）、教育的指導（－１点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。５点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを１本プレゼントする。みんなもがんばって送ってくれよ。ファイトあふれる技を待っておりまする。

グラディウス２
第２スロットにＱバートを差す！
ゲーム中 F1 でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲（リターン）
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、F1 でポーズを解除！
●パロディウス１本ちょーだい！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

はがきの書き方

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

●きゅう食のじかん、ようこちゃんが、はなから牛にゅうをだしました。ぼくわ、牛にゅうになりたいとおもいました。（たけだはじめ・じごろう）

《今月の猿２》勢いよく回っている猿同士がぶつかり合う"けんか猿"に興奮しました。

●ついにこのページにまではみ出し文章が現れた。Mマガ全ページがはみ出しで覆われてしまうのか?

MAP & DATA LIBRARY

ウィザードリィ2アイテム&マップ

今回は『ウィザードリィ2』のアイテムリストと全6階のマップを公開してしまうぞ。ダンジョン内のメッセージも完全に紹介するぞ。

名　称	不確定名	売却価格	装備クラス	AC	備　考
AMULET OF COVER	AMULET	60000	FMPTBSLN	−3	行動するごとに体力が回復する。
AMULET OF SKILL	AMULET	0	FMPTBSLN	0	経験値が5万点増える。ロストの危険性もあり。
BLARNEY STONE	STONE	0	FMPTBSLN	0	使用者のLUCKを1ポイント上げる。
COIN OF POWER	COIN	0	FMPTBSLN	0	レベルや属性はそのままクラスだけを変える。
COLD CHAIN MAIL	ARMOR	75000	F-P--SLN	−6	火炎攻撃に強い鎧。
CURSED PLATE+1	ARMOR	0	FMPTBSLN	−6	すべてのクラスが装備できるが呪いがかかっている。
DAGGER OF SPEED	DAGGER	15000	-M-----N	+3	攻撃回数を増加させる短剣。
DAGGER OF THIEVES	DAGGER	25000	---T---N	0	シーフを忍者にクラスチェンジさせる短剣。
DAMIEN STONE	STONE	0	FMPTBSLN	0	ZILWANを使える。スペシャルパワーを使うとロスト。
DREAMER'S STONE	STONE	0	FMPTBSLN	0	KATINOを使える石。
GARB OF LORDS	ARNOR	500000	------L-	−10	クリティカルヒットを出せるようになる鎧。
GRANITE STONE	STONE	0	FMPTBSLN	0	MONTINOを使える石。
HRATHNIR	SWORD	0	F----SL-	0	LORTOを使える剣。クリティカルヒットを出す。
KOD'S ARMOR	ARMOR	0	F----SL-	−14	MATUを使える鎧。HEALING効果もある。
KOD'S GAUNTLETS	GAUNTLETS	0	F----SL-	−4	TILTOWAITを使える籠手。HEALING効果もある。
KOD'S HELM	HELM	0	F----SL-	−4	MADALTOを使える兜。HEALING効果もある。
KOD'S SHIELD	SHIELD	0	F----SL-	−6	DIALMAを使える盾。HEALING効果もある。
LONG SWORD+5	SWORD	35000	F----SLN	0	最高級の長剣。
MACE OF POISON	STAFF	5000	F-P-BSLN	0	有毒モンスターに攻撃効果の高い矛。
MAGE MASHER	SWORD	5000	F--T-SLN	0	敵の魔法使いに攻撃効果の高い武器。
MAGIC CHARMS	NECKLACE	100000	--------	0	魔力を持つモンスターからのダメージを減らす。
METAMORPH RING	RING	0	FMPTB-LN	0	レベルや属性はそのままクラスだけを変える。
MIND STONE	STONE	0	FMPTBSLN	0	使用者のIQを1ポイント上げる。
MURAMASA BLADE	SWORD	500000	-----S--	0	絶大な破壊力を持つ妖刀。HEALING効果もある。
PLATE+5	ARMOR	137500	F-P--SLN	−10	最高級の鉄鎧。
PRIEST PUNCHER	SWORD	35000	F----SLN	0	敵の僧侶に攻撃効果の高い武器。
PRIEST RING	RING	250000	FMPTBSLN	0	アンデッドに先制攻撃できるようになる。
RPIEST'S MACE	STAFF	37500	--P-B-L-	0	最高級の矛。BAMATUが使用できる。
RING OF DEATH	RING	250000	FMPTBSLN	0	装備すると死亡する。
RING OF FIRE	RING	125000	--------	0	敵のブレス攻撃によるダメージを減らす。
RING OF LIFE	RING	200000	--------	0	MADIを使える指輪。
ROBE+3	CLOTHING	90000	-M------	−4	もっとも防御力の高いローブ。
ROD OF RAISING	STAFF	75000	--P-B-L-	0	KADORTOを使える杖。
SHURIKENS	STARS	25000	-------N	0	AGILITYを増加する武器。
SLAYER OF DRAGONS	SWORD	5000	F----SLN	0	ドラゴンに強い剣。
S-SWORD OF SWINGS	SWORD	37500	FM-T-SLN	+1	最高級の短剣。
STAFF OF CURING	STAFF	50000	--P-----	0	全員のヒットポイントを上限まで回復させる。
STAFF OF GNILDA	STAFF	0	F----SL-	?	驚異的な防御力を誇る魔法の杖。
STAFF OF LIGHT	STAFF	30000	FMPTBSLN	0	LOMILWAを使える杖。アンデッドに効果的。
STONE OF PIETY	STONE	0	FMPTBSLN	0	使用者のPIETYを1上げる。
STONE OF YOUTH	STONE	0	FNPTBSLN	0	使用者の年齢を1歳下げる。
SWORD OF SWINGS	SWORD	50000	F----SLN	0	高級な長剣。
WAND OF MAGES	STAFF	0	-M------	0	呪文の残量を満たんにする。呪文を忘れる危険性あり。
WERE SLAYER	SWORD	5000	F----SLN	0	ライカンスロープに強い剣。
WINTER MITTENS	GAUNTLETS	70000	F--T-SLN	−3	冷気攻撃に強い手袋。

このアイテムリストは、シナリオ2で初登場するものを中心に、重要なアイテムを集めたものだ。当然、ここで紹介していないアイテムもゲーム中には登場するわけだが、それらのアイテムはさほど貴重なものではない。発見したらボルタックに売ってしまうといい。

●このページだけは馬鹿なことを書くのはやめなければ……。

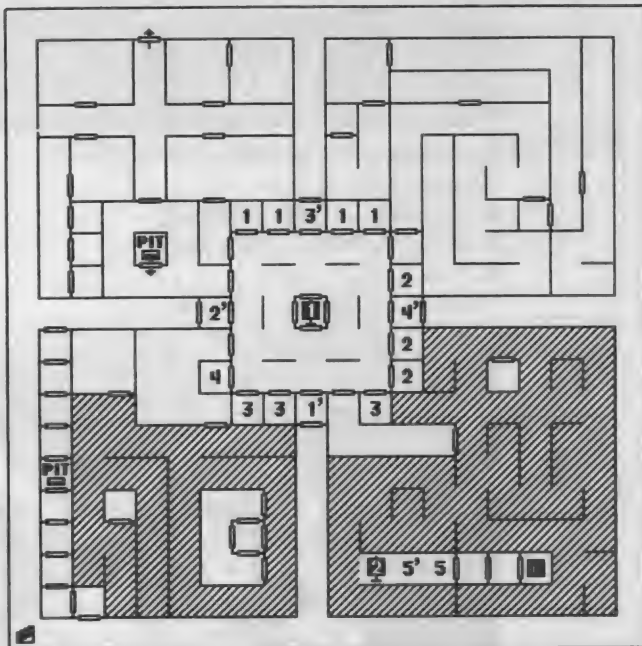
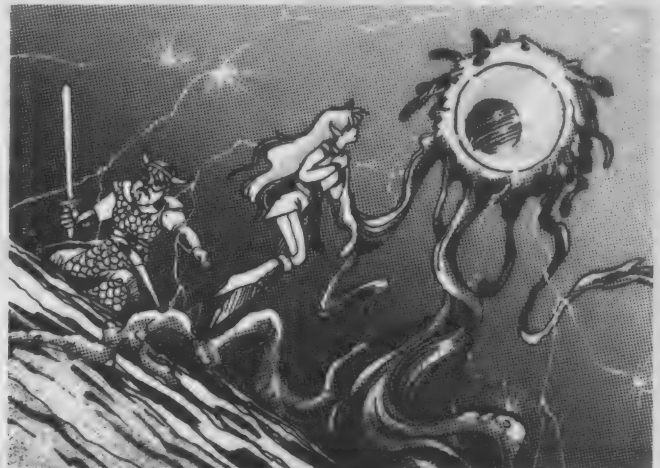
●このコーナーで取り上げてほしいゲームのリクエストを受け付けます。古いゲームでもいいですよ。

❶ 部屋の中は気味の悪い光で怪しく輝いていた。そして、まばゆい閃光とともにそびえ立つ巨大な亡霊が出現した。

「聞くがよい、グニルダの言葉を。リルガミンの街は、自ら寵愛に値しないことを示した。よって我は、我が慈愛の印をここに持ち帰る。この寺院にて、我に己の価値を示した者のみが、再びその印を得て街に持ち帰ることができよう。しかし、試みし者に災いあれ！ 汝、自らの価値を証だて我が杖を得るには、5つの物を揃えねばならぬ。幾多の試練を越え、我にそれを示さねばならぬ！」

「これこそ真のグニルダの意志なり」

そして、ゆっくりと亡霊は消えていった……。

❷ 「そなたが求める鍵は、4歩先にてそなたを待つ。しかるに、3歩を越えて歩んでも、その場所にはたどり着けぬ」

❶ 「ここより別れる3つの道、選べる道はただひとつ。その選択を誤るならば、そなたの冒険もそこで果てよう」

❷ あらゆる種類の獰猛な腹を空かせた野獣の声が、すべての方向より響き渡っている。

❸ 背後のパネルが勢いよく閉まった！

❹ 不思議な本の山に囲まれ、ほこりにまみれた年老いた老人がこちらを振り向いてこう言った。

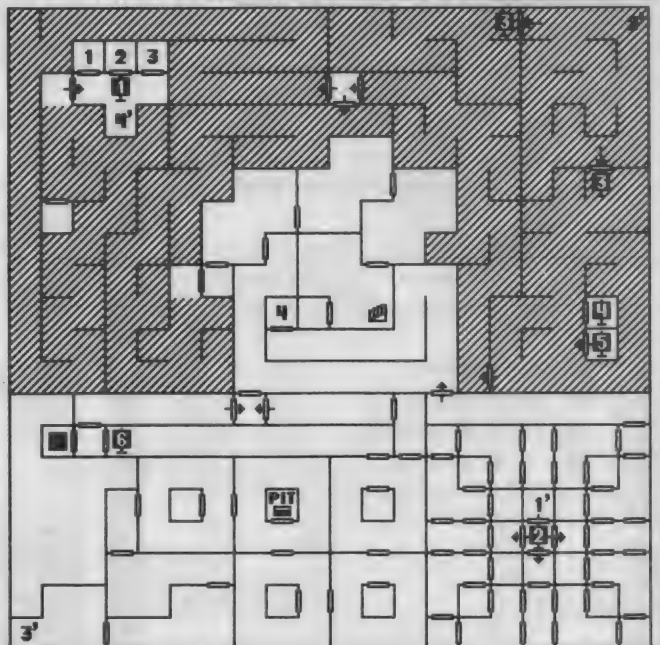
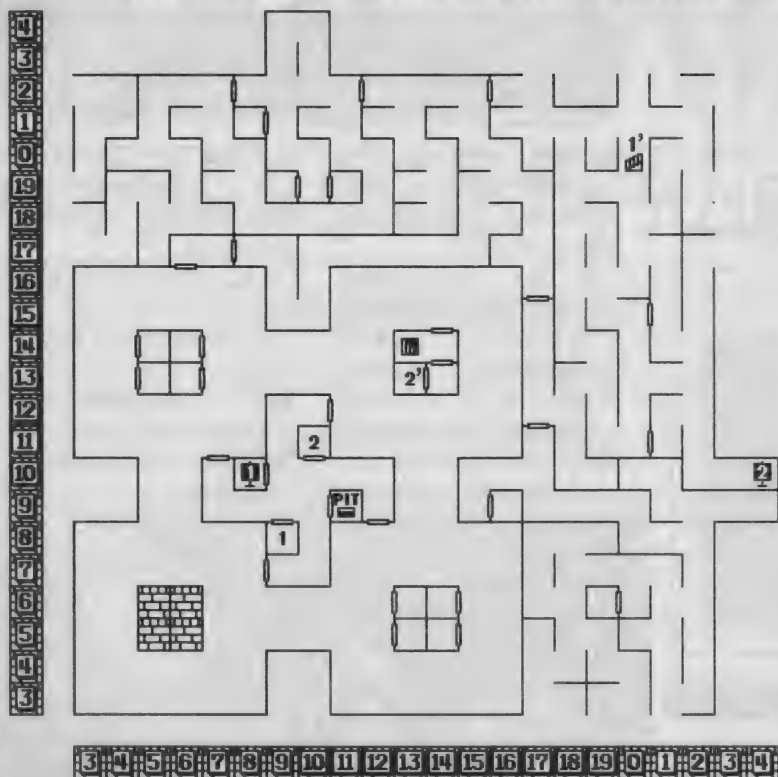
「たったの100000GPで、幾多のことが語られよう」

❺ 賢人は皆の先に立ち豪勢な書斎へと進んでいった。そして、詰め込みすぎの本棚から巨大な本を取り出して、こう言った。

「星々が告げている。この世に変化が訪れ、賢き者ほど恵まれる時代が来ると、あまたの魔法が姿を変える。沈黙があたりに満ち、妨げなき眠りが訪れ、そなたの敵は再びその前に呼び戻されよう。その星の下ではLATUMAPICですら姿を変え、かの偉大なるMAHAMANでさえ、その力を変えるであろう」

❻ 我は孤独なるもの。剣と刀の傷を負い、戦と刃をかいくぐり、幾多の戦乱を見守って、この身の滅びるまで闘う男の喧騒の中で救いも慰めも得られぬもの。鋭い刃に打ちすえられ、砦においても職人の手にさいなまれしもの。戦いを待つことを定められ、いかなる住み家においてさえ痛みを癒す医者もなく、つねにこの身を傷つけ新たな戦いに明け暮れる。答えよ我に、我とはなにに？

●このページ、お役に立っていますでしょうか？ （担当者・職業マタギ）

●このあいだ、新東宝っていうアダルトビデオの会社におじゃましました。ふだん見られない物がいっぱい見られてよかったです。

❶　この任務はキミたちには向いてないんじゃないか?

❷　その部屋に入った途端、見覚えのある人影が出現し腕を振りながらこう叫んだ。

「MAPIRO MAHAMA DIROMAT」

❶　そこは巨大な洞窟の入り口のように見えた。そして、その地面や壁は湿っている。あたりは冷たく湿った空気に満ち、丸い天井からは鍾乳石がぶら下がっている。そしてその暗闇の中から不気味な生き物の鳴き声が響いてくる。

❷　目の前に落磐のあとらしい粉々になった岩が山のように転がっている。岩の下から砕けた骨のかけらと押しつぶされた鎧が見えている。

❸　洞窟の暗闇は……。

❹　山奥のごとし……。

❺　その先に待つのは……。

❻　……青く澄んだ泉。

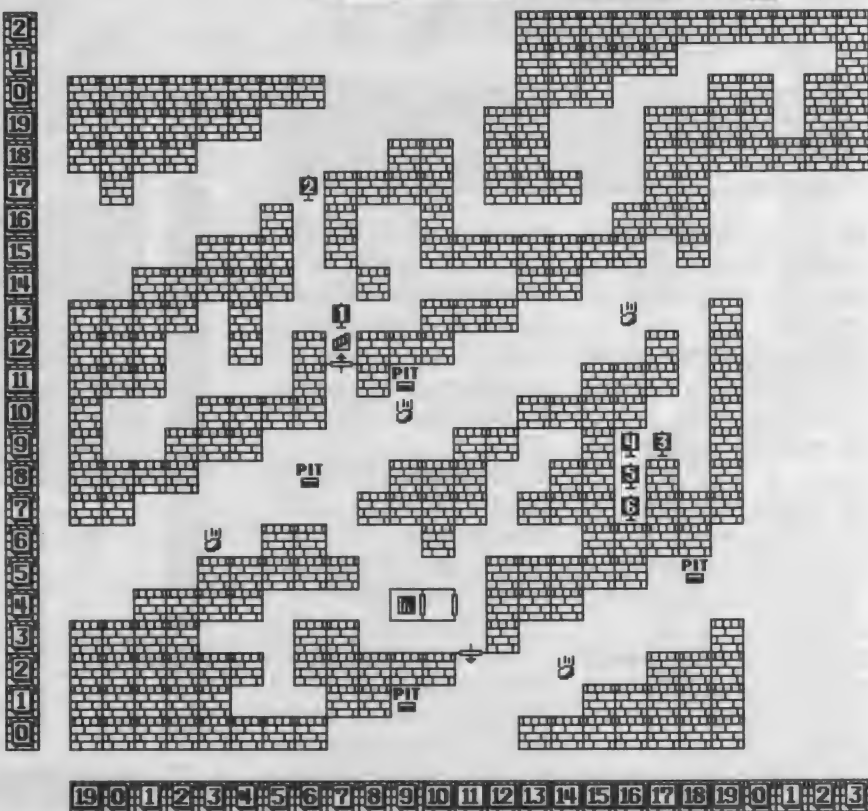
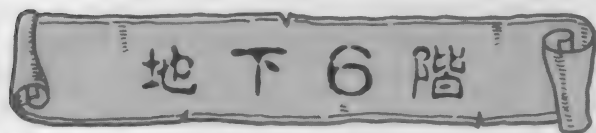
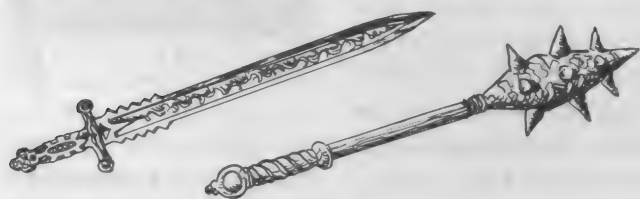
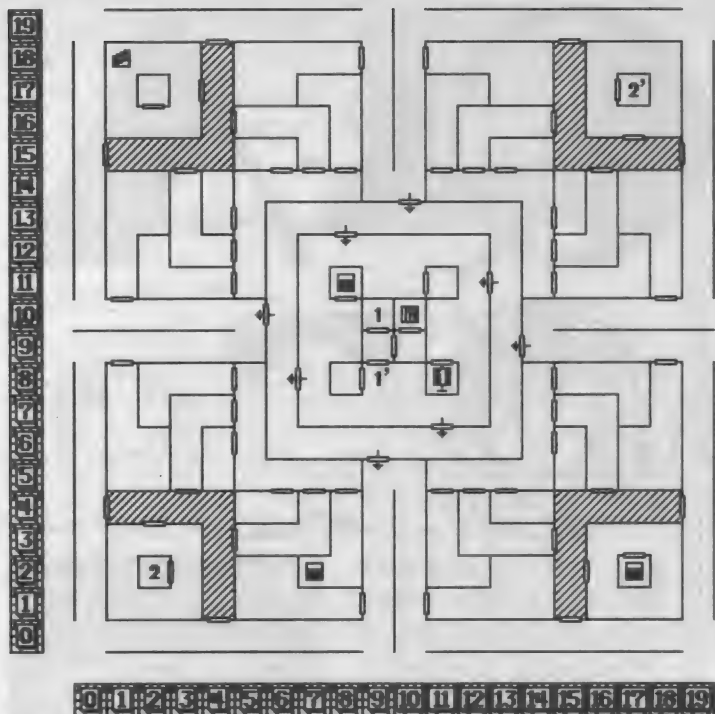
●みなさんアダルトビデオってよく見ますか?　僕は毎日見ています。(担当者・職業小学生)

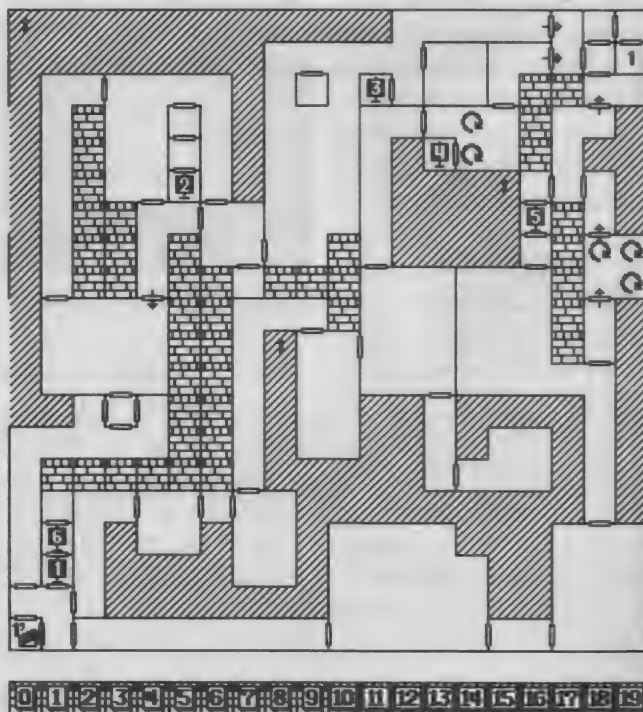
●俺はアダルトビデオなんて見たことないぞ。（もりけん・職業すけべ）ブー。（担当者・職業うそ発見器）

地下５階

❶　部屋の真ん中にはレンガ造りの井戸がある。そしてその横には看板がありそこにはこう書かれている。
「願い事、１件5000GP」
（払うと城にテレポートする）

ダークゾーン
石壁
一方通行
上り階段
下り階段
メッセージ
2　テレポートスタート
3'　テレポートエンド
PIT　ピット
落石
シュート
回転床

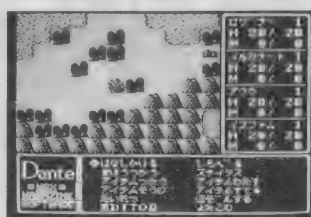
地下６階

❶　扉の前にはライオンの身体に人の頭を持った不思議な生き物が横たわっていた。そして催眠術でもかけるようにこう言った。
「これより先は、我が問いに真の答えを返し者、その者のみが進めよう。あえて汝が望むなら、ここのまわりのすべての部屋を答えを求めて捜すがよい。棺に眠る王のために我は３つの手がかりをこのいずこかに隠し置く。汝、答えを望むなら、それは汝の前にあり、汝の破壊に答えあり」
❷　地神の像、グニルダ。
❸　力を崇拝した王は、騎士なく棺に横たわる。
❹　宝を崇拝した王は、ダイアモンドを見ることもない。
❺　冠を戴いたその王は、これらが故に身を滅ぼす。
❻　亡霊が現われ、こう唱えた。
「ひとりで参れ」

●最近のシースルーものって、ほんとによく見えるから嬉しいですね。

どんな悩み事でもおまかせください

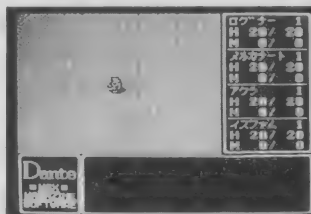
RPGコンストラクションツール

Dante Q&A

Danteっていろいろできるかわりに、ちょっと複雑な仕組みになっていて、とっつきにくいって人がいるかもしれないね。そんな人たちのために、今回はQ&Aをすることにしたぞ。これを読めばもう、ダイジョーブ。

Q Danteを買ってサンプルゲームで遊んでいるんですが、しばらく遊んでいても全然敵が出てこないんです。いったいどういうことなんですか？

最初のうちはのんびり、オープニングみたいなつもりで遊んでほしいのだ。

A サンプルゲームではそういう設定になっているのです。つまり、ゲームの序盤では全然敵が出ないように、シナリオを作ってあるのです。ふつうのRPGではフィールドを歩いているときでも敵が出てきますが、サンプルゲームではフィールドで敵を出さず、ダンジョンなどでのみ、出すようにしてあります。もちろん、設定を変えてやれば、フィールドでも敵を出すようにできますが、サンプルゲームの作者が、あえてそうしなかっただけ。気にせずに、どんどん先に進んでくださいね。

Q サンプルゲームを遊ぼうと思って、メニューの〝GAME〟を選んだんですけど、画面が砂漠みたいになって城も町も全然出てこないんです。どうしてですか？

こんな感じで、画面が砂漠みたいになる。町もなければ、人もいないわけだ。

A それはユーザーディスクで遊んでいるためです。ユーザーディスクは、コンストラクションをするためにデータを初期化しています。そのため、サンプルゲームに入っていたマップやメッセージのデータは消去されています。オープニングの絵など一部残っているものもありますが、基本的にすべてのデータが初期化されてしまいます。当然、メニューで〝GAME〟を選んで遊ぼうとしてもダメなわけですね。だから、サンプルゲームで遊ぶときはマスターディスクのほうを使い、コンストラクションをするときは、まず、最初にユーザーディスクを作っておき、そちらを使うようにしてください。もちろん、自分でコンストラクションしたゲームのテストプレーをするときも、ユーザーディスクのほうを使います。これを守らないと、サンプルゲームやマスターディスクの内容を壊してしまう恐れもあります。

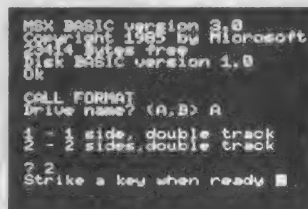
Q ユーザーディスクを作ろうとしたんですが、途中でヘンなメッセージが出て、止まってしまったんです。どうしたら、うまく作れるんでしょうか。

マップエディターやグラフィックエディターを使ってるときに、1から30までのMAPのうち、後半のMAPが読み込めないんです。どうしてなんですか？

```
MSX BASIC version 3.0
Copyright 1985 by Microsoft
23414 Bytes free
Disk BASIC version 1.0
Ok

CALL FORMAT
Drive name? (A,B) A

1 - 1 side, double track
2 - 2 sides,double track

? 2
Strike a key when ready
```

2DDのディスクを買ってきて、きちんと2DDのフォーマットをしようね。

A ユーザーディスクを作るときは、あらかじめそのディスクをフォーマットしておかないといけないんですが、上のふたつの症状はいずれも、きちんと2DDフォーマットをしていないためです。1DDフォーマットのディスクだと、質問のような症状が起きてしまいます。まずBASICの画面で〝CALL FORMAT〟とタイプしてリターンキーを押します。そのあとドライブ番号を指定し、〝Double sided〟(2DDという意味)のほうを選択してください。これで2DDフォーマットができるはずです。

Q コンストラクションしたゲームのテストプレーをしたいんですが、主人公が最初いる場所を設定するには、どうすればいいんでしょうか？

キャラクターエディターの初期設定というサブコマンドを使えばバッチリ。

A キャラクターエディターをまず立ち上げてください。リターンキーを押すとサブコマンドが表示されますが、その中に初期設定というコマンドがあります。このコマンドで主人公たちのいる場所を設定することができるのです。実際には、画面の表示に従って、MAP番号、X座標、Y座標、BGM番号、そして所持金を入力していくだけでいいんですが、指定したあとに、同じサブコマンドの中の〝ほぞん〟コマンドを選び、データをセーブすることを忘れないようにしてください。

Q エネミーエディターで敵を作ったんですが、テストプレーをしても敵が出てこないんです。どうすれば敵を出すようにすることができるんですか？

⬆町の出入り口などに書く、移動のメッセージで設定することができるぞ。

A メッセージの中に〝移動のメッセージ〟というものがあります。町からフィールドへ、フィールドからダンジョンへ、というように主人公たちを移動させるときに使うものですが、このメッセージの中に〝e〟というパラメーターがあり、〝e1〟とすると敵が出るようになり、〝e0〟だと敵が出ないようになります。つまり、町からフィールドへ移動するときに〝e1〟と設定すると、移動した先のフィールドでは敵が出るようになり、逆に〝e0〟とすると敵の出ないフィールドになるわけです。

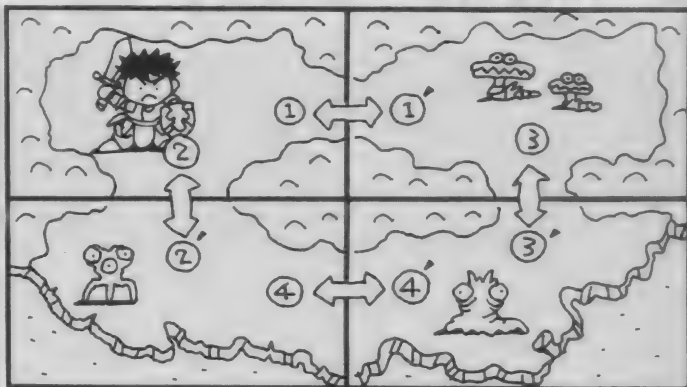
Q 自分で作ったゲームのテストプレーをしてるんですが、宿屋の設定をしていないのに、宿屋に泊まったときのような文章が表示されるのはどうしてですか？

A それはメッセージの文法が正しくないからです。たとえば、〝条件A/文章A@　条件B/文章B@〟というようなメッセージを設定した場合、条件A、条件Bともに満たさないときに、質問のような症状が起きてしまいます。該当する文章がメッセージの中に見つからないために、ヘンなデータを読んでしまうためなのです。だから、条件付きのメッセージを設定する場合は、必ず、すべての場合を想定して文章を用意するようにしてください。先ほどの例だったら、〝条件A/文章A@　条件B/文章B@/文章C@〟というように、どの条件も満たさない場合の文章Cを付け加えておいてください。

正	条件A／文章A@　条件B／文章B@　／文章C@
誤	条件A／文章A@　条件B／文章B@

Q サンプルゲームには船が出てきて、それに乗って海を渡ることができるみたいですけど、自分で作ったゲームではどういう風に使えばいいんでしょうか。

A グラフィックエディターのヘルプを見てください。19番のマップパターンのところに、〝海のパターン〟と書いてありますが、このパターンの上に主人公が乗ると、主人公の絵が自動的に船の絵に変わるようになっています。もちろん、この〝海のパターン〟が進入禁止の地形になっていると、上に乗れないことになりますから、船を使いたいときは必ず進入可能な地形にしておいてください。また、19番のパターンを海の絵以外にしても、主人公の絵は船の絵に変わりますので、必ず海の絵を書いておいてください。

これが大きなマップの作り方だ?

Q Danteのマップの大きさは40×30ですけど、このマップをつなげて80×60などの大きなマップを作ることはできるんでしょうか？

A できません。できないんですけれど、疑似的に似たようなことはできます。上の図をみてください。4つのマップを並べて大きいマップみたいにしていますが、当然のことながら、別々に作ったものです。ただ、それぞれのマップの端の部分を山で囲み、2ヵ所ずつ通れるところを作っています。そして、①と①′、②と②′、③と③′、④と④′それぞれを移動のメッセージでつなげているだけです。こうすれば、疑似的に80×60のマップができあがるわけですが、まあ、あまり美しいものではありませんね。それに、長いシナリオを作るとなると、意外にたくさんのMAPが必要になってきます。上の図でもMAPを4枚も使ってしまい、町やダンジョン用のMAPが足りなくなる可能性もあるわけです。それでも、どうしても大きなマップが欲しい、という人は、この方法を試してみてはいかがでしょうか？　こんなものでも、それなりに雰囲気は出るはずです。

RPGコンストラクションツール「Dante」でコンストラクションした作品を募集しています。住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、できれば簡単な解法を同封して右のあて先まで送ってきてください。なお、送っていただいた作品はお返しすることができませんので、必ずユーザーディスクのバックアップを取り、その片方を送ってくるようにしてください。たくさんのご応募、お待ちしております。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Dante作品募集係

おもしろネットワーク NETWORK

キミのMSXで情報を探したり、コミュニケーションしたりと、パソコン通信ネットワークの楽しみは計りしれないものがあるけど、今回は、いま注目の草の根ネットワークで積極的に活動しているネットを紹介しよう。

注目の草の根ネットワーク

工夫しだいで新しい利用環境

パソコン通信のネットワークには、企業が運営する、会員数が10万人を超える大規模な有料のネットワークもあれば、個人が数名の会員とともに運営する比較的小規模な**草の根ネットワーク**までいろいろある。

ネットワークの楽しみ方はそれぞれ違うけど、大規模な有料ネットワークには、先月号で紹介したように、オンラインショッピングや、株式情報、電子メールを利用したファックス配信や、注文した書籍の宅配サービスなど、便利な機能を有しているネットがあるのでうまく活用すれば、メリットも多い。いっぽう全国に1000局以上もあるといわれる草の根ネットは、地域社会に根ざした活動を続けているネットや、シスオペや会員のカラーを反映した個性的なネットも多く、パソコン通信の利点である双方向のコミュニケーションという点で大規模な有料ネットワークに勝るとも劣らない魅力がある。

そんな草の根ネットワークの魅力を探る意味で、今回は、北海道のAMITY HILLS Networkと岩手県のEqual-NETを紹介しよう。

AMITY HILLS Networkは、草の根ネットの中では、規模が大きく、5回線で運営しているネットだ。最近は、とくに道外からの利用と、MSXユーザーの積極的な参加が目立つそうだ。

4月現在、会員数は100人。1日あたりの平均利用者数は、80件ほど。1週間も**アクセス**することを怠けると、読み切れないほどの未読の情報がたまるぐらい会員のメッセージも多い。

AMITY HILLS Network

ネットワークの取材は、思っているより難しい。これは、ネットワークを何回か利用するだけでは、わからないことが多いからだ。そこで、ここのネットワークでは、直接電話で取材を申し込んだ。

シスオペの佐藤さんは、主にX68000を中心に利用している。でも、一般家庭で使うパソコンはテレビに接続できるべきという考えから、MSXを高く評価しているとのことだぞ。

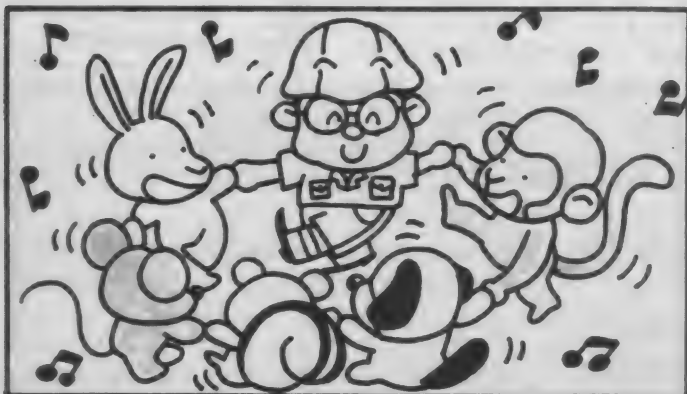
↑一度は、覗いてみたい草の根ネットワークだね。

所在地	北海道上川郡
シスオペ	佐藤 修司
回線番号	0166-92-3372
通信速度	1200/2400bps
運営時間	24時間

会員数が増えると、それなりにネットを運営する側も大変だ。いくつかの問題も表面化してくる。たとえば、電子掲示板の話題の流れがギクシャクするようになったのだ。いろいろな考え方の会員がひとつの掲示板に参加するとなると、話題が賛否両論にわかれ、たんに是か否かを論ずる結果になりがちなんだよね。

そこで、まず、フリートークの電子掲示板を多く作り、ある程度、話題や参加する会員が定着した電子掲示板は、CUGにして、同好の会員だけが集う場に変更する。これによって、意見の相違がある会員どうしが利用する電子掲示板を少なくするなど、運営にも心を配っている。SIGやCUGの長所を最大限活かした試みといえるね。

また、Mマガお湯ネットが後援する**インターネット**を通じて、北海道をテーマにした地域色豊かなメッセージをお湯ネットに転載してくれるなど、ほかの草の根ネットワークとの交流にも積極的だ。横浜に本拠地を置く、シェフネット・ジャパンや、雀ネット北海道などのネットワークとも交流を深めている。

AMITY HILLS Networkの今後の活動展開に期待したい。

小さいからこそ仲良く楽しめる

Equal-NETは、小学生から大学生という学生中心の会員構成で、会員数は少なめだ。しかし、**オフラインパーティー**を開催するなど、会員間の親密なコミュニケーションを大切にしている。そのせいか、会員のほとんどが積極的に電子掲示板にメッセージを書き込みしているのが目立つ。

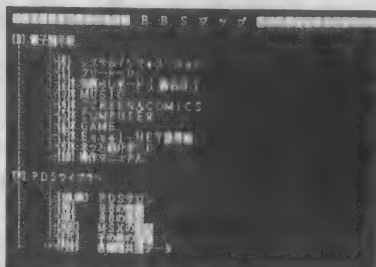
Equal-NETのシスオペは、〝小さいからこそ、みんなで楽しめるネットワークが作れる〟という。電子掲示板を読んでみると、そうした和気あいあいとした雰囲気がよく伝わってくる。会員ひとりひとりがネットを大切にして、会員どうしのコミュニケーションを楽しんでいるんだよね。

ネットワークにも仕事や生活に役立つ大規模な有料ネットから、個人運営の個性的な草の根ネットまでいろいろあるけど、それぞれに利点がある。でもやはり、ひとつくらい自分にピッタリのくつろげるネットを見つけたいね。アットホームな雰囲気のネットでコミュニケーションを楽しむ、これが草の根ネットの魅力でもあり、楽しいところでもあると思う。

Equal-NET

取材した日は、シスオペの学校が休みだったので、運営時間外に、そこのネットワークを利用させてもらった。詳しい話は、チャットで聞いたのだ。

ネットは、パナソニックFS-A1WXと、『網元さん2』で運営している。また、網元さん2を自分で改良して、メッセージ表示を速くするなど、機能も豊富になっているぞ。

近くに住んでいるキミは、ぜひ、会員になってね。

↑ここみたいにネットワークを運営してみない？

所在地	岩手県盛岡市
シスオペ	大川　智久
回線番号	0196-54-1202
通信速度	300/1200bps
運営時間	19:00～7:00

ホスト運営プログラム

■網元さん2

『網元さん２』は、MSXでネットワークを運営するためのソフトだ。つまり、キミのMSXをホストマシンにしちゃうわけ。

じっさいにネットを運営する場合には、MSX２（VRAM128K以上）、またはMSX２＋と、網元さん２。それに、パナソニックのFS-CM1や、ソニーのHBI-1200などのモデムカートリッジが必要になるから注意してね。また、本体にディスクドライブが内蔵されていない機種では、外付けのディスクドライブ(3.5インチ2DD)が必要だ。

さらに、網元さん２は漢字を使用することを前提に作られているので、本体に日本語の漢字入力機能が内蔵されていない機種では、HAL研究所のHALNOTEや、ソニーの日本語カートリッジHBI-J1、アスキーのMSX-WriteⅡなどのカートリッジに内蔵されている日本語の漢字入力機能が必要になる。

それと、当然だけど、電話回線も必要だよ。注意してほしいのは、キミの家の電話がモジュラープラグ(電話線の小さなコンセントみたいなヤツ)になっているかどうかなんだ。そうじゃない場合は電話局に問い合わせしてみてね。

ま、これまでパソコン通信を一度も経験したことのないのに、いきなり自分のネットワークを運営してしまおうという人は、まず、いないと思うので、上記のような問題はクリアーできているはず。最初は、いろいろなネットワークにアクセスして、パソコン通信とは、どーゆーものなのかを知ることが肝心。ネットにアクセスするだけじゃ、あきたらなくなってから、初めて自分でネットを運営することを考えても遅くはないぞ。

それにしても、自分のネットを誰もが手軽に開局できるような状況になってきたことは、とてもすばらしいことだよね。MSXはその最有力候補なのだ。

■全国BBSガイド'90

自分にあったネットワークを探すのなら、『全国BBSガイド'90』がオススメだ。

北海道から沖縄まで全国204局のネットワークを紹介している。当然、ここで紹介されているネットワークのほとんどは、草の根ネットワークだぞ。

それぞれの、ネットワークの所在地、回線番号、運営時間、などの運用情報から、そのサービス内容まで詳しく紹介している。おもしろいところでは会員の男女比も紹介しているのだ。

●発行所 ………(株)アスキー
●価格 ………1400円［税込］

■用語解説■

●草の根ネットワーク
個人や、同好の有志によって運営されているネットワーク。会費が無料なところや、会員にならなくてもゲストとして利用できるネットワークが多い。

●インターネット
ネットワーク単位で、情報を共有したり交換したりすること。１ヵ所だけでは小さなネットワークでも、多くのネットワークが協力しあえば、大規模なネットワークになる。

●アクセス
キミのパソコンを端末として、ネットワークに接続すること。ようするに、ネットワークの電子掲示板などで読んだり書いたりすることだ。

●CUG
クローズドユーザーズグループのことで、ある特定の会員しか利用できない電子掲示板のこと。

●SIG
同じ趣味を持つ人が集まったり、ある特定の話題だけに利用される電子掲示板を、SIGという。同好会やサークルのようなもの。

●オフラインパーティー
ネットワークの中で知り合った仲間が、直接会ってパーティーを開くことだ。初対面の人どうしでも、古くからの知り合いのようにパーティーが盛り上がる。また想像していた人物像と違ったりしてスリリングだぞ。

NETWORK Collection
ネットワークコレクション

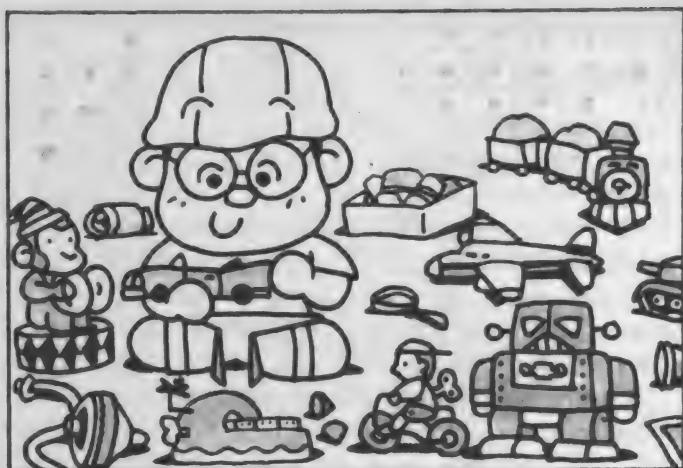
ここは、ネットワークで集めた新製品情報やパソコン通信を楽しむためのツールなどをどんどん紹介しちゃおうというコーナー。今回は、HAL研究所から発売されたMSXに接続可能なファックスアダプターを紹介しよう。これがあれば、MSXで書いた文書を直接ファックス送信できるのだ。

MSXからファックス送信!
HALFAX-9600/9600EX

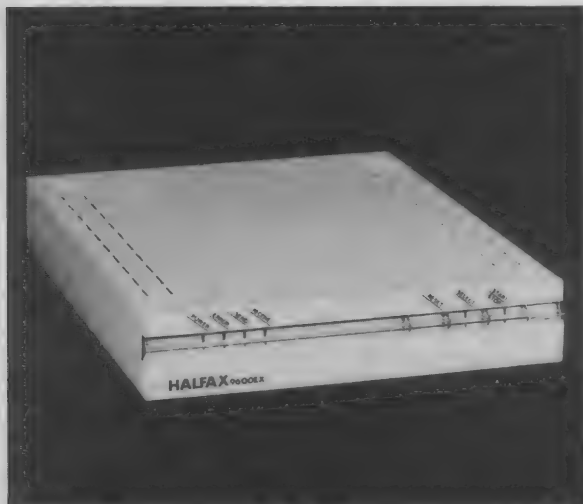
ファックス(正式にはファクシミリ通信という)は、大きな企業どうしの連絡だけでなく、街の花屋さんとか、魚屋さんとかでも、使われているよね。いや、すでにファックスは電話と同じように、一家に1台、ひとりひとりがパーソナルな情報機器として使える時代になったといってもいい。

ちょうど、コンピューターが登場したころは、とても高価な代物だったので大きな企業とか研究所とかでしか使えなかった。それがどんどん小さく、価格も安くなったことで、ひとりひとりがパーソナルコンピューターを持てるようになったのと同じだね。

先月号では、ニフティー・サーブのファックス配信サービスというのを紹介したけど、これはファックスを持っていなくても、パソコン通信ネットワークを利用して相手のファックスに文書を送ることができるというサービスだ。ただし、当然のことながら、このサービスを利用するには、ニフティー・サーブなど、ファックス配信サービスを行なっている大手有料ネットの会員であることが条件だ。

今回紹介する、HALFAX-9600/9600EX(以下、HALFAX)は、MSXのプリンター用コネクター(セントロニクスポート)に接続する方式。つまり、MSX本体とプリンターのあいだに入るわけね。これだけでキミのMSXがファックスに変身しちゃう。MSXのワープロやアプリケーションソフトなどで作成した文書をそのまま紙に印刷することなく直接、ファックスに送信できちゃうのだ。

ファックスを送信するときの操作方法もいたって簡単。ふつうにプリンターに印刷するのと同じ感覚だ。具体的には、文章の最後に、"$$$HALFAX SEND"というコマンドに続けて相手のファックス番号を入力すればいい。あとは、通常の印刷の手続きをするだけで、HALFAXが勝手に相手のファックスに電話して、文書を送信してくれる。

もちろんファックスを受信することもできるぞ。受信の場合は、一度、HALFAXのメモリーに受信データを記憶し、あとでプリンターに印刷することになる。1回の受信で記憶できる文書の量は、ファインモードでHALFAX-9600の場合、おおよそA4サイズで8枚。HALFAX-9600EXは、A4サイズで24枚が目安だ。ただし、プリンターによっては、受信データは印字できても、送信データは印字できない機種もあるので注意してほしい。詳しくは販売店の人に相談してみてね。

HALFAXは、ビジネス用のG3規格のファックスに対応しているので、9600bpsの高速通信が可能だぞ。このほかにも、複数の場所に同一の内容の文書を送信できる、同報送信機能や、受信したデータをべつのファックスに転送できる、自動転送などの機能がある。また、スイッチの切り替えでプリンターバッファーとしても使えるので、文書やプログラムリストをプリントアウトするときの待ち時間にもMSXを有効に使うことができるぞ。

⬆HALFAX9600 7万8000円[税別]、HALFAX9600EX(写真)9万8000円[税別]。

従来のファックス

☆☆HALFAXの特徴☆☆

●プリンター用コネクターに接続するだけで使用できる。
●操作がカンタン!
●印字が鮮明!
●パソコンを使わず受信可能。
●プリンターバッファーとして使用できる。
●スイッチの切り替えで、MSX以外の機種にも対応。
●G3規格の高速通信。

HALFAXを使用

☆☆HALFAXの特徴☆☆

●プリンター用コネクターに接続するだけで使用できる。
●操作がカンタン!
●印字が鮮明!
●パソコンを使わず受信可能。
●プリンターバッファーとして使用できる。
●スイッチの切り替えで、MSX以外の機種にも対応。
●G3規格の高速通信。

⬆従来のファックスとHALFAXを使用したときの印字例(原寸)。

NETWORK NEWS

新通信機器 NTTの商品化計画

すでに、NTTではISDN（総合デジタル通信網）に対応する多機能デジタル電話機やターミナルアダプター、テレビ会議システムなどの商品化、普及に力を入れているけど、さらに、新しい通信機器を、5月下旬から秋にかけて商品化する計画を発表した。

計画されているものは、フロッピーディスク転送装置、ミーティングホンなどだ。

フロッピーディスク転送装置は、フロッピーのプログラムなど各種情報を、まるごとスピーディーに転送できる。これが実現すると、草の根ネットワークどうしで情報を共有することが簡単になりそう。

ミーティングホンは、高音質で多数の相手との会議が可能になる。さらに、発信者がひとめでわかるように設計されている。

ISDN計画は、確実に進んでいるようだね。普及するのが楽しみ。

フランスのミニテル 日本でも始動

ミニテルとは、フランスのテレコム社が提供しているビデオテックスサービスのこと。フランスでは電話加入者に端末を無料配布したことなどから、500万を超えるユーザーがいる。サービスの内容は、ニュースや文献情報、ファッション情報、金融情報と豊富だ。

このミニテルを、国内の主要なパソコン通信を通じて、三井情報開発が夏をめどに提供を始める予定。まずは、日本電気のPC-VANなどから接続していく方針で、国産パソコン用のエミュレーターの開発に乗り出した。

一般のパソコン通信は、アスキーコードを用いている。そこで、目印となるコントロールキャラクターを端末が受け付けたときにのみ、ミニテルのシステムに切り替わる方式を採用する予定だ。また、ユーザーは、メニュー画面でミニテルを選択すれば、国際ネットワークを経由してフランスのホストに接続される。

三井情報開発では、パソコン通信を利用することでミニテルを企業や個人ユーザーに浸透させたあと、テレコム社と共同で日本語版ミニテルの開発も計画している。

カラーファックスを シャープが開発

世界で初めて、シャープがカラー原稿を送受信できるフルカラーファクシミリを開発した。膨大な画像情報を10分の1に圧縮して伝送する。A4判のカラー原稿を3分間で送信できる。秋に商品化される計画になっているぞ。

Mマガの編集部でもモノクロのファックスは大活躍している。世間でも、モノクロのファックスがかなり普及してきているよね。かと思っていたら、カラーのファックスが普及する時代が、もうそこまできているのかな。

データ転送が 中国とも開通

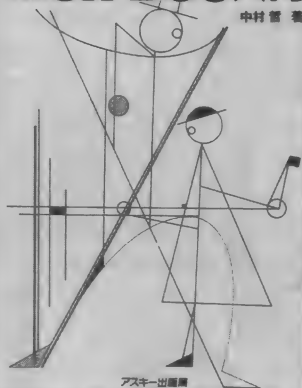
KDDが、中国との間で国際公衆データ伝送サービスVENUS-Pを始めたぞ。VENUS-Pは、データ通信専用のネットワークを使う国際通信サービス。データをパケット単位で伝送するのが特徴。パソコン通信から企業のデータ伝送までと幅広く活用できる。

ネットワークの世界では、国境がなくなるのも夢でないかもね。

BOOK

■MSX-DOS入門

「MSX-DOS入門」は、かなり以前に出版された本だけど、これからMSX-DOSを覚えようとする人には最適の本だと思う。DOSとは、Disk Operating Systemの略で、ディスクに関するファイルの管理だとか、ファイル操作といった、こまごました命令を実行してくれるもの。また、MSX-DOS上で動くソフトウェアもたくさんある。

とくにパソコン通信を楽しむ上で、MSX-DOSはなくてはならない存在だ。いろいろと便利なツール類はMSX-DOS上で動くものが多いからね。MSXは本格的なDOSが動く8ビットマシンなのだから、ちゃんと活用してあげないと、もったいないぞ。

●中村　哲　著
●アスキー出版局
●1200円［税別］

♨Mマガお湯ネット♨

えー、いきなりだけど、MSXマガジンの運営する〝お湯ネット〟の回線番号が変わりました。新しい番号は右下に書いてあるとおり。かけ間違いのないようお願いしますね。

さて、回線番号も新しくなって気分一新、これからもがんばるぞーというわけで、チラッとお湯ネットのSIGの宣伝をば。

〝男湯・女湯〟は、男女混浴の露天風呂だぞ。男も女も裸になって自由気ままに話し合おうというフリートークの場。ゲスト会員さんもいらっしゃ〜いです。

〝湯の町エレジー〟は、哀愁が漂う、ちょっとあやしげな会員制のバーなのだ。

〝遊技場〟は、ゲーム好きな人の溜まり場だね。

〝湯の町えびす食堂〟は、味にガンコな店主の店だ。ひところ、納豆の話題で盛り上がったっけ。

ほかにもいろいろなSIGがあるけど、あくせくしないでアクセスしてほしいなっと。

◆通信手順◆

項目	設定
通信方法	全2重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR+RF

☎03-796-1941

鹿野司の

人工知能うんちく話

第16回　超次元の怪物曲線の巻

超次元の怪物曲線なんていうと、いかにも安手のSF映画みたいでウサン臭そうだけど、これがどうしてなかなかおもしろいんだな。コンピューターグラフィックの分野でも、いま注目されているのだ。はたして怪物曲線とはどんなものなんだろう。鹿野先生よろしく!!

ちょっと、ある長さの直線を考えてみてね。そう、だいたい9センチくらいの長さがいいかな。

そしたら、今度はその線を3等分して、その真ん中の3センチを底辺にした、一辺の長さが3センチの正三角形を書き足してちょうだい。できたかな……じゃあ、最後にこの正三角形の底辺を消してしまおう。

こうしてできた線は、真ん中が山のようにピコっと折り曲がって飛び出した形になるよね。水平に進んで、カクっと上がり、カクっと下がり、また水平になる。ようするに、長さ3センチの線分が4つ繋がった形になるわけだ。

そこで、今度はこの4つの部分のひとつひとつに、さっきやったことと同じ作業を繰り返してみよう。すると、今度は長さ1センチの線が15回折り曲がった形になる。そして、さらにこの16個の長さ1センチの線について、さっきと同じことをやってみよう……。

こうやって、ドンドンやっていくと、この線はやがて雪の結晶の上半分のシルエットみたいというか、入道雲のモクモクに似ているというか、なんだかウニウニした曲線になる……え、曲線になるわけないって？

でも、このプロセスは無限回線り返すことができる。その極限は、少なくとも直線とはほど遠いよね。それに無限回もやらなくても、4～5回やったものを、ちょっと離れたところから見れば、とても直線をカクカク曲げただけのものとは思えない、ちょっと変わった曲線に見えてくる。

じつはこのウニウニは、コッホ曲線という名前がついていて、ものすごく不思議な性質を持っているんだよね。

たとえば、この線の端から端までの長さは無限だ。というか、どこからかどこまででもいいけど、長さを測ることが不可能になっている。ただのウニウニかと思ったら、もうタダモノデハナイものになっちゃっているわけだ。

もうひとつ、ムツカシっぽい表現をすると、いたるところ微分不可能っていうふうにもいえる。

微分っていうのは、まあ、ようするに、線がどれくらいの割合で曲がっていくかを表わすものだ。微分できるところっていうのは、つまり接線が引けるということで、その接線は曲線の傾きかげんを表わすわけだな。

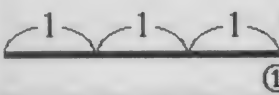
だけど、この曲がっていく割合を知るには、線が滑らかになっていないといけない。ギザギザになっていたりすると、角っこの頂点の部分は接線を引きようもないもんね。

ところが、このコッホ曲線は、どの部分のどんな小さな領域をみても、滑らかなところがほんの少しもないんだよね。だから、いたるところ微分不可能ってことになるわけ。

こういうコッホ曲線みたいな線は、一般的には再帰曲線と呼ばれている。ようするに、まったく同じプロセスを何度も何度も自分自身に繰り返す(再帰)ことでできる曲線というわけね。

そして、この曲線の一部分に注目すると、それはもとの自分自身の全体と似ているので、この性質を自己相似性ともいう。

おもしろいのは、こういった再帰曲線の中には、無限にそのプロセスを繰り返すと、面を完全に埋めてしまうものがあるってことだ。有名なところでは、ペアノ曲線というのがあって、これは極限では正方形の面を完全に塗りつぶしてしまうんだよね。

ふつう、2次元上の1点の位置は、X軸とY軸のふたつの数字の

座標で表わされるんだよね。だから2次元というわけだけど、このペアノ曲線を使えば、2次元平面上のあらゆる点が、ペアノ曲線の端から何センチ目という、たったひとつの数字で表わせるようになってしまうわけだ。

こりゃあ、なんだか凄いと思わない？　1次元の線のはずなのに、いつの間にか2次元まで染み出ちゃっているような感じだ。

もっというなら、こういう再帰曲線の中には、2次元どころか、3次元、4次元……n次元まで埋めつくしちゃうものが考えられるんだよね。ようするに、こういう怪物曲線というものは、1次元以上の存在といえるわけね。

こういった怪物曲線のバリエーションはいろいろ考えられて、たとえばコッホ曲線と同じ操作を正三角形の辺についてやっていくと、最後にコッホ雪片という図形が出来上がる。これは、曲線で囲まれている面積は最初の三角形の5分の8倍になるんだけど、それを囲む回りの長さは無限になっちゃう。

また、正三角形の真ん中から、逆向きの正三角形をくり抜き、残された3つの正三角形の中から同じように小さな逆向きの正三角形をくり抜き、ということを繰り返していくと、シェルピンスキーのギャスケットっていう、レース模様みたいな図形ができる。こいつは、面みたいなのに面積はゼロだ。

3次元図形なら、正四面体の各面を4つの正三角形に分けて、真ん中の正三角形を正四面体に飛び出させ……とやっていくと、最後はトゲトゲで、表面積は無限大だけど、体積は有限っていう図形の出来上がりだ。

いやあ、おもしろい。しかしだ。素人は、こういうのってものすごく変わっててておもしろいなアなんて、のんきに思っているだけですむわけだけど、数学の専門家ってのは、ただおもしろがっているだけじゃすまないみたいだ。なにしろ、これまでの次元という概念じゃ捉えきれない怪物が現われちゃったんだから、これはいったいどうしましょってことになる。

しかし、1919年になってドイツのハウスドルフという人が現われて、こりゃあまあ、ちょっと考え方を変えてみればいいんじゃないかな、なんてことをいいだした。それは、こんな方法だ。

まず次元というものを、これまでとはすこし違ったふうに捉えてみる。つまり、怪物曲線の特徴は、自己相似性ってことだったから、この視点からいままでのふつうの次元を見直してみるわけだ。

たとえば、1次元の線分や、2次元の正方形、3次元の立方体について、全体を〝半分〞の大きさにした相似形っていうと、どんなものになるだろうか。

そうすると、線分ならばふたつの同じ長さの線分になり、正方形は4つの同じ大きさの正方形になり、立方体は8つの同じ大きさの立方体になるよね。

つまり、ある図形の大きさを半分にするとき、直線の場合は2の1乗＝2。正方形では2の2乗＝4。そして、立方体ならば2の3乗＝8個の相似形ができるってわけだ。

と、いうことは、このときのn乗っていうのは、ごくふつうの次元とまったく同じ数になる。

だから、こういったものを相似性次元というものに決めてしまおうっていうのが、ハウスドルフさんの考えだったわけだ。

これをさっきのペアノ曲線に応用してみよう。

この怪物曲線は全体を2分の1にすると、相似形が4つでてくる。つまり、4＝2のn乗とすると、このときのnは2になるから、相似性次元で見れば、ペアノ曲線は2次元っていうことになる。2次元なんだから、平面を埋めつくしてもおかしくはないわな。う〜ん。よかった。よかった。

え、なんだかインチキっぽいって？　まあ、そうかもしれないけど、こういうふうに次元の概念を拡張すると、いろいろ便利なことがあるんだよね。

たとえば、最初に紹介したコッホ曲線なんて、ひと言で表わすにはどうしたらいいと思う？

ただの線分なら、長さ何センチの線といえば、完全に表現することができるよね。だけど、この線はどこからどこまでを測っても長さが無限なんだから、長さ何センチというわけにはいかない。なんかウニウニした線、では話にならないしねえ。

だけど、これをさっきの相似性次元を使って表わすと、もっと正確にどれくらいのものかを表現できる。

つまり、コッホ曲線は、全体を3分の1にしたときに、相似形が4つできる曲線だ。だから、4＝3のn乗で、このnがコッホ曲線の相似性次元になるわけ。

このときのnはいくつになるかというと、1.2618……という、なんと小数になっちゃうんだよね。つまり、整数じゃない次元ってわけだ。

こういう考え方って、次元には整数しかないと思っていた頭には、なんかものすごく奇妙なものに感じられる。

だけど、確かにコッホ曲線は、1次元というには複雑すぎるけど、2次元というとこまではいかない、ちょうどその中間のような性格の線なんだよね。そう思うとなんとなくこの中途半端な次元というのが、意外に性質をぴったり表わしているようにもみえるでしょ。

しかも、おもしろいのは、この考えをさらに拡張すると、自然のさまざまな姿が見えてくるんだよね（次号へ続く）。

編集部制作

フラクタル曲線

自己相似性という特徴を持った再帰曲線なんていうと、いかにもムツカシそうだけど、あまり深く考えずにとりあえずMSXでじっさいに図形を描いて楽しんじゃおうではないの。なんとなく、わかった気になればいいのだ。

「やったあ、原稿を書き終えたぞ。これで思いきりゲームができる」

と、思ったら夢だった。しかたないから原稿でも書くか……と思ってせっせと原稿を書き、終えたと思ったら、これもまた夢だった、というのも夢だった。あ〜ん、これじゃいつまでたっても原稿がアップしないよぉ……という悪夢から目が覚めてみると、依然として原稿は出来上がってない。

再帰曲線のおもしろいところは、こーゆー同じことの繰り返しが無限に入れ子の状態になっていることなんだよね。ひょっとして、今こーして原稿を書いているのも、夢だったら、どーしようかと不安になってくるなぁ。

ところで、再帰曲線というのは、計算式自体はそれほど複雑なものではないんだけれど、それを際限なく繰り返していくとなると、人間には、ちょっと酷な作業となるよね。そこでコンピューターの登場となるわけだ。

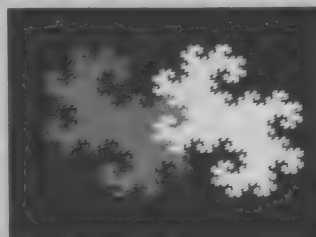
再帰曲線とは、どーゆーものかムツカシク考えるよりも、とりあえず、じっさいにMSXを使って図形を描いてみよう。

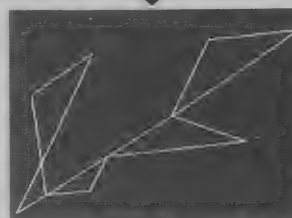
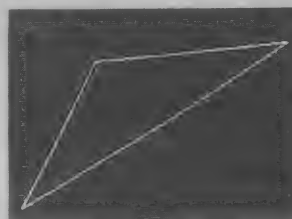
まず、再帰曲線の特徴として鹿野先生が書いているように自己相似性というのがある。次ページに掲載した、双子ドラゴンのプログラムを打ち込み、実行してみてほしい。なにやら、どんどん増殖するヘンな図形が現われたはずだ。

「これがどうしてドラゴンなの?ちっともドラゴンに見えないよ」

という疑問はさておき、ちょっとプログラムの説明をしよう。まず、小さな同じかたちのタイルをふたつ組み合わせる。出来上がったものをひとつのタイルと考え、これと同じかたちのタイルを組み合わせて、新しいタイルを作る。この手順を繰り返し、どんどんタイルを敷き詰めていく。このとき、もとのタイルは回転させて、移動してもよいことにする。

というわけで、初めに縦が1、横が2の大きさのタイルをMSXの画面上に置く。そして、これと同じタイルをちょっとずらして置いていく……。

双子ドラゴン

縦が1、横が2のタイルを複素平面上の原点(0+0i)の位置に置き、以後、すでに置いてあるタイルと同じ大きさ、同じかたちのタイルを(1+i)のn−1乗の位置に置いていく。これを繰り返していくと左の写真のような双子のドラゴンが出来上がる。

葉脈曲線

1983年、京都大学の畑政義という人がコッホ曲線の定義を少し変えるだけで、平面上の二等辺三角形から木の葉脈をかたち作る図形例を発表した。それがこの葉脈曲線というもの。なんのへんてつもない二等辺三角形がいつのまにか木の葉っぱのかたちになるぞ。

すっごくムツカシクいうと、複素平面上で0+0iの位置に最初のタイルを置き、以後、n番目に置くタイルは(1+i)のn−1乗の位置に、すでに置いてあるタイルと同じものを平行移動させて置くということになる。

ま、ようするに、こうして出来上がるのが左の写真の図形なのだ。で、仮にこのままの手順で同じことをずーっと繰り返していくと面積が無限になっちゃうので、1個タイルを増やすごとに座標軸の長さを$\sqrt{2}$分の1に縮小し、さらに、−45度回転する。こうして無限回繰り返して出来上がる図形も、まったくこれと同じ図形になるんだそうだ。

つまり、出来上がった図形のどこだろうが、ある部分を拡大して見れば、自分自身と同じかたちのタイルが敷き詰められているってことになるわけだ。なんかよくわからんけど、キツネにつままれたような話だな。ちなみに、ドラゴンというのは、このクネクネしたかたちから名付けられたんだと思う。想像力をめいっぱい働かせて、その気になれば、そう見えないこともない。

それじゃあ、もうひとつの再帰曲線の例を挙げよう。鹿野先生の話にコッホ曲線というのが出てきたよね。このコッホ曲線をほんのちょっと変えるだけで、おもしろい図形を作り上げることができる

んだ。それが右にリスト掲載した、葉脈曲線というもの。

プログラムを実行すると、画面に二等辺三角形が表示される。この三角形の底辺の3分の1の点に三角形の頂点から線を引く。そして、残りの3分の2を底辺とする二等辺三角形を裏返しに描く。言葉で書くと難しく思えるけど、右下の図を見てもらえば、一目瞭然、カンタンなことだよね。こうして出来上がった三角形に同じことをどんどん繰り返していく。すると、どうなるかというと、最終的には、なんと木の葉っぱのようになっちゃうのだ。う〜ん、不思議だな。

たったこれだけの短いプログラムで木の葉っぱのような複雑な図形が描けちゃうのに驚かされるでしょ？　じっさいにMSXで描いてみると納得できるけど、頭の中で考えてるだけじゃ、とても想像がつかないよね。

このような図形をマンデルブロという人が〝フラクタル〟と名付けたのだ。フラクタルについては、次号の鹿野先生のうんちく話にゆずるけど、自己相似性のフラクタルという考え方で、木の葉っぱのような自然のいろいろな現象をある程度説明できるんじゃないかという考え方が生まれてきた。

このフラクタルがコンピューターグラフィックの世界に与えたインパクトは大きかったんだよね。最近ではテレビのコマーシャルや、番組のタイトルなどでコンピューターグラフィックを使ったものをよく目にするけど、レイトレーシングによる写実性とフラクタルを組み合わせると自然の物をリアルにコンピューターグラフィックで表現できる可能性が出てきたのだ。

逆に言うと、コンピューターが登場したことで、人間の直感だとか、想像力を目に見えるかたちにすることができ、すごく掻きたてられた部分というのがあるんだよね。これってやっぱりすごいことだと思うな。

双子ドラゴンLIST

```
100  ' フタコ゛ ト゛ラコ゛ン
110 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
120 SET PAGE 0,1:CLS
130 SET PAGE 0,2:CLS:SETPAGE0,0
140 DEFINT A-Z:DIM X(12),Y(12)
150 X=1:Y=1:FOR S=1 TO 12
160 X(S)=65+X:Y(S)=65-Y
170 X9=X:X=X-Y:Y=X9+Y:NEXT S
180 X0=150:Y0=150
190 LINE(X0,Y0)-(X0+1,Y0),15
200 SETPAGE 0,2:FOR S=1 TO 12
210 COPY (65,65)-(250,200),0 TO (0,0),1
220 COPY (65,65)-(250,200),0 TO (0,0),2
230 LINE (0,0)-(200,150),8,BF,AND
240 COPY (0,0)-(255,200),2 TO (X(S),Y(S)
),0,TPSET
250 IF S=12 THEN 270
260 COPY (0,0)-(255,200),1 TO (X(S),Y(S)
),0,TPSET
270 NEXT
280 GOTO 280
```

おもな変数表

X(n),Y(n)	n番目のタイルを表示する位置を保存する
X0,Y0	最初の長方形のタイルを表示する位置

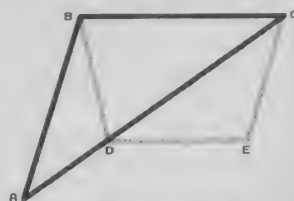
葉脈曲線LIST

```
1000  ' ヨウミャク キョクセン
1010 SCREEN 5:COLOR 15,1,1:CLS
1020 DEFSNG X,Y:DEFINT S,P,I
1030 DIM X(1000,1),Y(1000,1),S(1)
1040 P=0:S(0)=0:Q3=SQR(3):R=2/3
1050 XA=0:YA=200:XB=250:YB=20
1060 XX=(XB-XA)/Q3:YY=(YA-YB)/Q3
1070 XC=XA+.5*(Q3*XX-YY)
1080 YC=YA-.5*(XX+Q3*YY)
1090 LINE(XA,YA)-(XB,YB),3
1100 LINE(XB,YB)-(XC,YC),3
1110 LINE(XC,YC)-(XA,YA),3
1120 GOSUB 1200:FOR II=0 TO 6
1130 P1=P:P=P XOR 1:S(P)=0
1140 FOR I=0 TO S(P1)-1 STEP 3
1150 XA=X(I+0,P1):YA=Y(I+0,P1)
1160 XB=X(I+1,P1):YB=Y(I+1,P1)
1170 XC=X(I+2,P1):YC=Y(I+2,P1)
1180 GOSUB 1200:NEXT I,II
1190 GOTO 1190
1200 XS=R*XA+XB/3:YS=R*YA+YB/3
1210 XR=XB-(XC-XA)*R:YR=YB-(YC-YA)*R
1220 LINE(XC,YC)-(XB,YB),1
1230 LINE(XC,YC)-(XS,YS),3
1240 LINE(XS,YS)-(XR,YR),3
1250 LINE(XR,YR)-(XB,YB),3:S=S(P)
1260 X(S+0,P)=XA:Y(S+0,P)=YA
1270 X(S+1,P)=XC:Y(S+1,P)=YC
1280 X(S+2,P)=XS:Y(S+2,P)=YS
1290 X(S+3,P)=XS:Y(S+3,P)=YS
1300 X(S+4,P)=XB:Y(S+4,P)=YB
1310 X(S+5,P)=XR:Y(S+5,P)=YR
1320 S(P)=S(P)+6:RETURN
```

おもな変数表

X(1000,1),Y(1000,1)	処理する三角形の座標を保存する
S(1)	X( ),Y( )のスタックポインター
P,P1	X(1000,0),X(1000,1)のどちらを使うか決める
XA,XB,XC,YA,YB,YC	1200行以降のルーチンに受け渡すときの座標

葉脈曲線のアルゴリズム

まず、線分ABを底辺とした、角ABC、角CABが30度となるような二等辺三角形を描く。つぎに線分ABを1：2の割合で内分した点をSとする。そしてBSを底辺とみなし、三角形ABCに相似した二等辺三角形を描く。このとき線分ABと線分CRは交差するようにする。さらに、線分BCを消す。新たに出来た三角形CAS、BDRを三角形ABCとみなし、同様の作業を繰り返す。以上が葉脈曲線作成のアルゴリズムだ。あとは、じっさいにMSXの画面上の座標にあてはめて、プログラムを作成するわけだね。

ラッキーの

プログラミングに夢中!

●先月号でとりあえずシューティングゲームは完成したのだけど、まだまだ不満がいっぱいあった。そこで今月はさらに改良を加え、ゲームとしての完成度をさらに高めていくぞ。まずはゲームが進むに連れ、難易度が上がっていくようにしてみよう。さらにゲームオーバーやタイトル画面もつけるのだ。

難易度を上げるには

リスト1と2に掲載したのが、先月号までの連載で作ったプログラム。まずリスト1を打ち込んで実行させると(マシン語の開始アドレスはC000Hを指定してね)、背景を逆スクロールさせるためのマシン語のファイルが作られる。そのあとでリスト2を打ち込み実行させれば、自動的にマシン語ファイルを読み込み、ゲームがスタートするわけだ。もちろん、先月号までの連載を読みながらリストを入力してくれた人は、新たに打ち直す必要はないからね。

さて、以上のリストが用意できたところで、いよいよゲームの難易度を上げる改造にとりかかるぞ。ひとくちに難易度を上げるといっても、その方法はいろいろある。簡単なのは敵の数を増やすことだけど、プログラムの実行速度が遅くなって、ゲームとして成り立たなくなるなんて落とし穴もある。BASICでプログラムしてるわけだから、仕方ないんだけどね。で、ボクが考えたのは、〝敵のスピードをだんだん速くしていく〟って方法。これならどうにかなりそうだ。

ところが、ここで問題がひとつ出てくる。今のプログラムは、敵や自機の座標をキャラクター単位、つまり8ドット単位で持っていて、画面に表示するときはそれぞれの値を8倍して表示している。これでは今より動きを遅くすることは難しいし、速くしようと思ったら16ドット単位で動かす、24ドット単位で動かす……といった具合に、8ドット単位でスピードを上げていくしかない。敵の移動ルーチンに時間待ちをするためのループを入れることもできるけど、やっぱり〝スプライト〟って便利なものを使う以上、ドット単位でキャラクターを動かしたいよね。

そこで、面倒くさいけど座標系を全面改訂することにしよう。このように、〝今まで作ってきたプログラムでは対応できないことが出てきて、随分作り直さなくちゃいけなくなる〟といったことは結構ある。だから、いいかげんにプログラムを作る上でも、だいたいどこでどういう処理をしているかくらいは、常に把握しておこうね。

というわけで、座標をキャラクター単位からドット単位に直したものが、126ページのリスト3のプログラム。プレーヤー、弾、敵など、すべての座標系を変更しているわけだ。〝あれ? 敵だけ変更すればいいんじゃない?〟と思った人もいるかもしれないけど、当たり判定の処理がすごくややこしくなってしまうので、全部まとめて変更したわけだ。

プログラムを簡単に説明すると、まず90行で初期座標の値を変えている。130行ではキャラクターが画面からはみ出した場合のチェックをしていたのだけど、はみ出す座標が1から8に変わるので、プログラムも130~135行のように変更してみた。実行速度を上げるコツとして、90行のように1ゲーム1回しか処理が行なわれないところでは、〝X=15*8〟のように演算しても問題ないけど、130行のように何度も処理が行なわれるところでは、計算した結果を直接使うようにしたい。電卓片手に計算するのもいいし、コマンドラインから、〝?30*8〟などと計算するのもいいだろう(暗算でできるって? 失礼しました)。

次に200~270行の移動量を1から8に変更。〝PUT SPRITE文〟に関しては、(X*8, Y*8) というところをすべて(X, Y)に変更。また500行では敵の初期値を変更しているのだけど、以前のプログラムとまったく同じ処理をするよう

List1 逆スクロールマシン語ルーチン

```
10 CLEAR 100,&H8FFF:DEFINT A-Z:CLS
20 PRINT"* ギャクスクロール マシンゴプログラム サクセイプ
ログラム"
30 PRINT"* MSXマガジン '90 4ガツゴウ"
40 PRINT:LINE INPUT"マシンゴ カイシ アドレス = &H
";M$:M=VAL("&H"+M$)
50 PRINT"ADDRESS=&H";HEX$(M);"(";M;")
60 IF M>0 OR M<&H9000 THEN PRINT"アドレスガ
 チイサスギマス。":GOTO 40
70 IF M>&HD000 THEN PRINT"アドレスガ オオキスギ
マス。":GOTO 40
80 PRINT"イイデスカ?(Y/N)";
90 A$=INPUT$(1):A=INSTR("YyNn",A$):IF A=
0 GOTO 90
100 PRINTA$:IF A>2 GOTO 40
110 A=M+&H303:PRINT"マシンゴ プログラム &H";HE
X$(M);"(";M;") カラ &H";HEX$(A);"(";A;") マ
デ"
120 LN=1000:C=0:Y=CSRLIN:AD=M
130 LOCATE 0,Y:PRINT LN:FOR I-0 TO 7
140 READ A$:IF A$="*" GOTO 190
150 A-VAL("&h"+A$):POKE AD,A:AD-AD+1
160 C=(C+A)AND &HFF:NEXT I
170 READ A$:IF C<>VAL("&h"+A$) THEN PRIN
T"データブンニ アヤマリガ アリマス.":PRINT"Line Numb
er =";LN:END
180 LN=LN+10:GOTO 130
190 NA$="DSCR"+HEX$(M)+".OBJ"
200 PRINT"セーブ シマス.(";NA$;")"
210 BSAVE NA$,M,M+&H303
220 PRINT"シュウリョウ シマシタ.":END
1000 DATA 21,00,18,11,23,C0,01,E0,0E
1010 DATA 02,CD,59,00,21,00,18,01,70
1020 DATA 20,00,3E,20,CD,56,00,21,32
1030 DATA 23,C0,11,20,18,01,E0,02,41
1040 DATA C3,5C,00,60,*
```

にするのだったら、

EX=INT(RND(1)＊30)＊8

にするべきなんだよね。でもまあ、座標をドット単位に変更するついでに、敵が出現するX座標は240までの範囲だったらどこでも出るようにしちゃったわけ。

で、残る問題は当たり判定の部分。いままでの、

ABS(EX−X)＜2

ってのは、

ABS(EX−X)＜＝1

の意味で使っていたわけなので、これを8倍して、

ABS(EX−X)＜＝8

の意味で

ABS(EX−X)＜9

にしてあるわけだね。このプログラムでは変数はすべて整数として扱うことにしてあるので、これで問題ないわけだ。

さて、座標がドット単位になったところで、敵の動きをだんだん速くすることを考えよう。新しく用意する変数は、まず敵のスピードを表わす〝ES〟。それから、スピードの変化は敵10匹ごとに速くすることにして、敵の数のカウント用に〝EC〟を用意する。

最初はスピード1に設定してプログラムを作ってみたんだけど、10匹倒すのに結構時間がかかってしまった。そこで、敵のスピード(ES)と、敵の数を表わすカウンター(EC)の値が一致したら、ESを1増やしてECを0にする、という処理に変えてみた。こうすることによって、敵のスピードが速くなればなるほど、スピードアップするまでの敵の数が多くなってくることになるね。ここまでの処理をまとめたのがリスト9だ。

こんなふうに、いろいろな要素を臨機応変に付け加えながら、徐徐にゲームのセッティングをしていくのは必要不可欠なこと。みんなも頭を柔らかくして、プログラムにはげもうね。

List2 5月号のメーンプログラム

```
5 CLEAR 100,&HBFFF:BLOAD"DSCRC000.OBJ"
10 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS:D
EFINT A-Z
20 GOSUB 10000
30 DEF USR=&HC000
40 PLAY"s0m3000t150l16o5"
90 X=15:Y=11:EF=0:SC=0:EN=20
100 A=STICK(0)
110 XX=0:YY=0:ON A GOSUB 200,210,220,230
,240,250,260,270
120 X=X+XX:Y=Y+YY
130 X=X-(X<0)+(X>30):Y=Y-(Y<8)+(Y>22)
140 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0
150 IF MF GOTO 350
160 IF STRIG(0) GOTO 300
170 GOTO 400
200 YY=-1:RETURN
210 YY=-1:XX=1:RETURN
220 XX=1:RETURN
230 XX=1:YY=1:RETURN
240 YY=1:RETURN
250 YY=1:XX=-1:RETURN
260 XX=-1:RETURN
270 XX=-1:YY=-1:RETURN
300 MX=X:MY=Y:MF=1
350 MY=MY-2:PUT SPRITE 1,(MX*8,MY*8),8,1
360 IF MY<-2 THEN MF=0
400 LOCATE RND(1)*31,0:PRINT"・";
410 A=USR(0)
420 LOCATE 0,24:PRINT"SCORE :";SC;
425 LOCATE 16,24:PRINT"ENERGY :";EN;
430 GOSUB 500 ' ﾃｷ ｦ ｳｺﾞｶｽ
440 GOTO 100
500 IF EF=0 THEN EX=RND(1)*30:EY=0:EF=1
510 EY=EY+1:IF EY>24 THEN EF=0:EN=EN-1:P
LAY"o3e"
520 PUT SPRITE 2,(EX*8,EY*8),7,2
530 IF ABS(EX-X)<2 AND ABS(EY-Y)<2 GOTO
600
540 IF MF THEN IF ABS(EX-MX)<2 AND ABS(E
Y-MY)<2 GOTO 700
550 RETURN
590 ' 600:ﾃｷﾄ ｼﾞｷｶﾞ ｱﾀｯﾀｼｮﾘ
600 EF=0:PLAY"o3c"
610 COLOR ,,8:EN=EN-5:FOR I=1 TO 50:NEXT
 I:COLOR ,,0
620 RETURN
690 ' 700:ﾃｷﾄ ﾀﾏｶﾞ ｱﾀｯﾀｼｮﾘ
700 EF=0:MF=0:SC=SC+10
710 PUT SPRITE 1,(0,193)
720 PUT SPRITE 2,(EX*8,EY*8),8,3:PLAY"o5
a":FOR I=1 TO 30:NEXT I
730 PUT SPRITE 2,(EX*8,EY*8),8,4
740 RETURN
10000 I=0
10010 A$="":FOR J=0 TO 31:READ B$:IF B$<
>"*" THEN A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT
J:SPRITE$(I)=A$:I=I+1:GOTO 10010
10020 DIM C$(63)
10030 A$="":FOR J=0 TO 15:READ B$:IF B$<
>"*" THEN A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT
J:C$(I)=A$:I=I+1:GOTO 10030
10040 RETURN
10100 ' SPRITE DATA 0
10110 DATA 01,01,01,03,43,43,57,D7,D4,D8
,FB,FF,FF,D7,C3,40
10120 DATA 00,00,00,80,84,84,D4,D6,56,36
,BE,FE,FE,D6,86,04
10130 ' SPRITE DATA 1
10140 DATA 00,00,00,01,01,01,01,03,02,01
,03,03,02,00,00,00
10150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80,80,00
,80,80,80,00,00,00
10160 ' SPRITE DATA 2
10170 DATA 00,C0,70,78,38,1B,07,5B,D9,E5
,D7,D9,CD,61,60,20
10180 DATA 00,03,0E,1E,1C,D0,E0,DA,9B,A7
,EB,9B,B3,86,06,04
10190 ' SPRITE DATA 3
10200 DATA 01,01,21,19,1F,0F,0F,1F,1F,FF
,1F,0F,1F,33,41,01
10210 DATA 00,00,06,BC,F8,70,F0,DC,FF,F8
,F0,D8,8C,00,00,00
10220 ' SPRITE DATA 4
10230 DATA 00,00,00,01,09,05,03,03,07,1F
,03,05,00,00,00,00
10240 DATA 00,00,00,00,08,30,30,C0,3C,C0
,F0,C0,80,80,00,00
10250 DATA *
10260 ' SPRITE COLOR 0
10270 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
,0F,0F,0F,0F,0F,0F
10280 ' SPRITE COLOR 1
10290 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
,0F,0F,0F,0F,0F,0F
10300 ' SPRITE COLOR 2
10310 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
,0F,0F,0F,0F,0F,0F
10320 ' SPRITE COLOR 3
10330 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
,0F,0F,0F,0F,0F,0F
10340 ' SPRITE COLOR 4
10350 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F
,0F,0F,0F,0F,0F,0F
10360 DATA *
```

バグが出てしまった

さて、ここまで作ってきたところで、バグを発見してしまった。敵がミサイルをすり抜けてしまうのだ。このバグの原因になっているのは、当たり判定が甘いせいだろう。ミサイルが16ドット単位で動いてるため、すり抜けてしまうことがあるらしいのだ。

対策として、当たり判定の縦幅を16ドット分調べるようにしてみる。プレーヤーは8ドット単位で動くから、ミサイルだけ16ドットにすれば問題ないだろう。ただ、この変更だけでは、敵のスピードが16になったときに同じ現象が起こる可能性があるのだけど……まあ、エネルギーが0になった時点でゲームオーバーにする予定だし、それまでゲームを続けられる人はいないと思うので、このままでもいいことにしよう。

しかしこれは原因がすぐにつかめたバグだからよかったけど、とにかくわけのわからないバグが出ることが多い。だから、バグ取りという作業は、コツをつかむまではすごく難しいかもしれないな。どういうプログラムでどういうバグが出るか、まったく想像がつかないので、何のアドバイスもできないのだけど……。

それから、これはバグではないのだけど、もうひとつ気になることをみつけたぞ。敵のぎりぎり近くでミサイルを撃つと、敵をすり抜けていってしまい、結果的に敵が自機に当たってダメージを受けてしまうのだ。原因として考えられるのは、ミサイルよりプレーヤーの当たり判定を先にしていることかな。とりあえず530行と540行を入れ替えて、ミサイルから先にチェックするようにしたら、この問題はなくなったみたいだ。以上の改良と、さっきのバグを取ったものがリスト5だ。

ゲームオーバーを追加

さて、そろそろ十分ゲームになったと判断して、ゲームオーバーを追加することにする。いままでつけなかった理由は、ゲームの内容をチェックするのにいちいちゲームオーバーになったらうっとうしいから。こーいう処理は、なるべくあとで付け加えるようにしたほうがいいだろうね。

ゲームオーバーの条件は、エネルギー(つまり変数ENの値)が0以下になったとき。このチェックはどこに入れればいいかな? エネルギーが減るのは、プレーヤーが敵に当たった場合と、敵を画面外にのがした場合。これらの処理は、両方とも敵のサブルーチンの中でやっているので、そこから戻ってきたところ(435行)にゲームオーバーのチェックを入れてみた。それがリスト6だ。

ゲームオーバーの処理は2000行から。まずエネルギーの値がマイナスになるとイヤなので、2000行で〝ENERGY:0〟と表示させている。2010〜2020行が、ゲームオーバーのメッセージ表示。2030〜2050行はプレーヤーを爆発させる処理だ。そして2060行で、〝リターンキー〟が押されるまでループさせるようにしてある。なぜリターンキーに限定したのかといえば、STICK(0)やSTRIG(1)でゲーム中のキー入力を処理しているため、キーバッファーに前に押されたキーがたまっていることがあるから。だからゲーム中では使わないリターンキーを、あえて使ったわけだ。

50行ではタイトル表示のサブルーチンを呼ぶことにし、タイトル画面で何かのキーが押されたら、50行に戻ってくるようにしよう。タイトルのサブルーチンは、この連載の第1回で作ったものを使うわけだね。いまはまだこのルーチンを追加してないので、REM(')文にしておいた。そして60行はオマケ。〝SCREEN1〟でスプライトや画面を消し、〝A=RND(−TIME)〟で乱数を初期化しているのだ。知らない人もいると思うので、これについてちょっと説明するね。

通常プログラムはRUNすると、乱数が初期化されるようになっている。けれども、その初期化のパターンはいつも同じ。だから乱数を使っているところは、RUNするたびにまったく同じパターンが再現されてしまうんだ。今回のプログラムも、RUNするたびに最初の敵が同じところから、同じ順番で出現するから、不思議に思った人もいるんじゃないかな?

ところがRND関数は、負の値を指定すると、その値によって違うパターンで乱数を初期化するようになっている。また、〝TIME〟というのは60分の1秒ごとに時間をカウントしている変数なので、プログラムをRUNするたびにRND関数には違う値が指定されるわけだね。つまり〝RND(−TIME)〟を実行することで、敵の出現パターンを変化させることができるわけだ。乱数を使用するゲームでは、なるべくこれをプログラムの最初(画面やメモリーの初期化のあと)に入れておくようにしよう。

List3 座標をドット単位に変更

```
90 X=15*8:Y=11*8:EF=0:SC=0:EN=20
130 IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>240 THEN X
=240
135 IF Y<64 THEN Y=64 ELSE IF Y>176 THEN
 Y=176
140 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0
200 YY=-8:RETURN
210 YY=-8:XX=8:RETURN
220 XX=8:RETURN
230 XX=8:YY=8:RETURN
240 YY=8:RETURN
250 YY=8:XX=-8:RETURN
260 XX=-8:RETURN
270 XX=-8:YY=-8:RETURN
300 MX=X:MY=Y:MF=1
350 MY=MY-16:PUT SPRITE 1,(MX,MY),8,1
360 IF MY<-16 THEN MF=0
500 IF EF=0 THEN EX=RND(1)*240:EY=0:EF=1
510 EY=EY+8:IF EY>192 THEN EF=0:EN=EN-1:
PLAY"o3e"
520 PUT SPRITE 2,(EX,EY),7,2
530 IF ABS(EX-X)<9 AND ABS(EY-Y)<9 GOTO
600
540 IF MF THEN IF ABS(EX-MX)<9 AND ABS(E
Y-MY)<9 GOTO 700
720 PUT SPRITE 2,(EX,EY),8,3:PLAY"o5a":F
OR I=1 TO 30:NEXT I
730 PUT SPRITE 2,(EX,EY),8,4
```

List4 敵の動きを速くする①

```
90 X=15*8:Y=11*8:EF=0:SC=0:EN=20:ES=1:EC
=0
500 IF EF=0 THEN EX=RND(1)*240:EY=0:EF=1
:EC=EC+1:IF EC=ES THEN EC=0:ES=ES+1
510 EY=EY+ES:IF EY>192 THEN EF=0:EN=EN-1
:PLAY"o3e"
```

List5 敵の動きを速くする②

```
530 IF MF THEN IF ABS(EX-MX)<9 AND ABS(E
Y-MY)<9 GOTO 700
540 IF ABS(EX-X)<9 AND ABS(EY-Y)<17 GOTO
 600
```

List6 ゲームオーバーを追加

```
50 'gosub 1000
60 SCREEN 1:A=RND(-TIME)
435 IF EN<1 GOTO 2000
2000 LOCATE 16,24:PRINT"ENERGY : 0 ";
2010 LOCATE 11,12:PRINT"GAME OVER"
2020 LOCATE 10,20:PRINT"PUSH RETURN"
2030 PUT SPRITE 0,(X,Y),8,3:PLAY"o3a":FO
R I=1 TO 30:NEXT I
2040 PUT SPRITE 0,(X,Y),8,4:PLAY"o3a":FO
R I=1 TO 30:NEXT I
2050 PUT SPRITE 0,(0,193):PLAY"o3a"
2060 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 2060
2070 GOTO 50
```

List7 タイトル画面を追加

```
50 GOSUB 1000
1150 FOR I=9 TO 15:COLOR=(I-1,0,0,0):COL
OR=(I,0,I-8,7):IF INKEY$=" " THEN RETURN
 ELSE NEXT I
1160 FOR I=14 TO 8 STEP -1:COLOR=(I+1,0,
0,0):COLOR=(I,0,I-8,7):IF INKEY$=" " THE
N RETURN ELSE NEXT I
```

List8 1月号のタイトル画面

```
1000 ' title
1010 SCREEN 5,0:COLOR 15,0,0:CLS
1020 FOR I=8 TO 15:COLOR=(I,0,0,0):NEXT
I:COLOR=(7,7,7,7)
1030 OPEN"grp:" AS #1:COLOR 7:PSET(88,17
6),0:PRINT #1,"ちょっと まってね"
1040 SPRITE$(0)=CHR$(&H80)
1050 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,(RND(1)*
255,RND(1)*191),7,0:NEXT I
1060 FOR I=0 TO 7:J=(7-I)*.5+1:X=48*(7-I
):Y=20*(7-I)
1070 RESTORE 1200
1080 READ A,B
1090 PSET(A*J-X,B*J-Y),0
1100 READ A:IF A=0 GOTO 1080 ELSE IF A=-
1 GOTO 1120
1110 READ B:LINE -(A*J-X,B*J-Y),I+8:GOTO
 1100
1120 NEXT I
1130 PSET(64,176),0:COLOR 5:PRINT #1,"PU
SH SPACE KEY"
1140 PSET(192,24),0:COLOR 7:PRINT#1,"(かし
ょう)"
1150 FOR I=9 TO 15:COLOR=(I-1,0,0,0):COL
OR=(I,0,I-8,7):FOR J=1 TO 50:NEXT J,I
1160 FOR I=14 TO 8 STEP -1:COLOR=(I+1,0,
0,0):COLOR=(I,0,I-8,7):FOR J=1 TO 20:NEX
T J,I
1170 GOTO 1150
1180 '
1200 DATA 40,40,40,20,50,40,60,20,60,40,
0 : M
1210 DATA 70,20,90,20,90,30,75,35,0,70,3
0,80,40,0 :
1220 DATA 100,25,120,25,120,40,0,105,20,
105,40,0,115,20,115,25,0,120,20,120,25,0
 :
1230 DATA 70,50,70,70,80,50,90,70,90,50,
0 : W
1240 DATA 100,70,120,50,120,70,110,70,0
 : A
1250 DATA 130,70,130,50,150,50,150,60,13
0,60,150,70,0 : R
1260 DATA 180,50,160,50,160,60,180,60,18
0,70,160,70 : S
1270 DATA -1
```

List9 メッセージを表示する

```
5 CLEAR 100,&HBFFF
10 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS:D
EFINT A-Z
11 PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ ﾛｰﾄﾞ ﾁｭｳ ..."
12 BLOAD"DSCRC000.OBJ"
13 PRINT"ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃｲｷﾞ ﾁｭｳ ..."
```

タイトルをつけて完成

さて、ここでやっと1月号で作ったタイトルを追加することにする。リスト7が、そのための改造部分、そしてリスト8が1月号で作ったタイトルだ。もちろん、自分で作ったタイトル画面を追加してもいいからね。

というところで、そろそろスペースもなくなってきたので、これでシューティングゲームは一応完成ということにしよう。やったー。6ヵ月間つき合ってくださった皆さま、お疲れさまでした。

はっきりいってこのレベルじゃ、ショートプログラムアイランドには採用されないかもしれない。でも、今回みたいなプログラムの作り方をしていけば、どんどんレベルの上がった作品も作れるようになると思うな。とにかく、どんどんトライしてみてね。

最後に、プログラムを作るときに覚えておいてほしいことを、2つほど書いておくよ。

①スプライト定義や、マシン語のロード中には、メッセージを表示してほしい。

これは、プログラムを実行する人間を、何をやっているか不安にさせないため。スプライト定義などで、1分ぐらい画面がまっくらのまま沈黙してしまうプログラムがあるけど、あれはやめてほしいなと思う。今回のプログラムにこの処理をつけるとすれば、リスト9のようになるかな。〝ちょっとまってね〞ぐらいのメッセージは、最低でも表示してほしい。

②プログラムが完成したらかならずRENUMするようにしよう。

こうすれば、AUTOコマンドを使ってプログラムを入力できるから、ぐっと打ち込みやすくなる。500行とか1000行とかのキリがいい行番号から、それぞれの処理がはじまるリストも確かに見やすい。でも、入力の容易さを考えたら、10行からはじまって10行単位で最後までつながってるプログラムがいいよね。今回のプログラムは、途中でどんどん改良していったので、行番号はグチャグチャになっている。RENUMしてはじめて完成といってもいいかもしれない。入力してくれる人には親切に、ね。

というわけで、Mマガウォーズの作成は今回でおしまい！　ゲームのイメージがどんどん変わってしまったかもしれないけど、今回の連載をとおして、何か役に立つ内容やツールがあったら、記事の書き甲斐もあったというものだ。

Mマガウォーズは完成したけど、ボクの連載はまだまだ続く。次からはロールプレイングゲーム作りにでも、挑戦してみようかな。

Cしてみたい人のための新連載だ!

わくわくC体験

いま、ちまたではCの話題でもちきり。オレCやっちゃったぜ！　とか、わたしも早くCしてみたい！　という人も多いだろう……と思う。そんな人のために、今月からいよいよC講座が登場するのだ。それでは、第1回目の始まり始まりー。

C言語を学ぶと何が便利なのか?

いきなり〝わくわくC体験〟ってコーナーが始まって、ビックリしている人も多いと思うけど、ま、これからじっくりとCのお勉強をしていこうっていうページなのだ。タイトルだけを見て、エッチなことを期待した人は残念でした。もちろんCというのは、プログラム言語のひとつ。その言語をあまり難しい用語を使わないで、できるだけ簡単にお話ししていくつもりなのだ。連載の途中で難しい事項が出てきたら、基本に戻って説明していく予定なので、あまり身構えずにラクに読んでいってね。

じゃ、記念すべき第1回目ということで、Cっていうのはいったい何か？　ということを中心に説明していこう。

みんながよく知っているプログラム言語には、BASICがあるよね。Mマガのショートプログラムアイランドには、BASICで組まれたプログラムが毎月たくさん応募されてくるのだ。やっぱり、MSXの楽しみ方のひとつに、プログラムを自分で作るというのがあげられる。これは、ゲームをプレーするおもしろさとは、ひと味違ったおもしろさがあるぞ。

MSXにはMSX BASICという言語が標準でついていて、このBASICはMSXの性能を手軽に引き出してくれる便利な言語なんだ。だけど、不満がないわけじゃない。そこで、ふだん利用していて感じるBASICの不満な点をあげてみよう。

- 実行速度が遅い（まあ、べーしっ君で解消できるけど）。
- サブルーチンの再利用が難しい。
- GOTO文の多用により、ごちゃごちゃした複雑なプログラムになってしまう。

じっさい、BASICのプログラムを作り慣れてくると、これらの点を不満に感じ始めるはずだ。そこで、アセンブラーなどにチャレンジしていく人も多いだろう。ただ、アセンブラーは難しいというイメージがあるから、つい躊躇してしまうケースもあるかもね。

そのほかにBASICに対する不満はいくつかあるんだけど、これらの不満に対する、ひとつの回答をMSX-Cは持っているのだ。

- マシン語に変換してしまうので、実行速度が速い。
- 関数ごとに独立しているので、再利用が容易。
- MSX-DOSから実行できる。
- 構造化によりすっきりしたプログラムが書ける。

なんかいきなり関数やら構造化やら、意味不明の言葉が出てきてしまった。これでとまどってしまうかもしれないけど、あとでたっぷりと説明するので、とりあえずこういう言葉があることを知っておいてほしいのだ。

さてこのへんでMSXでCを勉強するために、用意する物をあげていこう。下のコラムにまとめておいたけど、最低限これらのものは必要となってくるのだ。とくに、Cにはエディターが必要だ。エディターというのは、テキストファイルを編集する道具。BASICにはエディターが内蔵されているから、AUTOコマンドを入れるとすぐにプログラムを書き始められるというのは、みんなも知っているだろう。Cには専用のエディターがないから、べつに用意してやらなければいけない。ただ、エディターがあれば普通の文章やほかの言語のプログラムが書けるので、ひとつ持っていても損はないだろう。機能的にもかなり高く使いやすいので、慣れてくるとBASICのプログラムでもCのエディターを使いたくなってくるのだ。ちなみに、MSX-DOS　TOOLSにはMEDというエディターが収められている。

MSX-Cを利用するために必要なもの

MSXでC言語を利用するためには、いろいろと揃えなきゃいけないモノがある。これから買おうと思っている人は、MSX-DOS2対応にしたほうがいいだろう。

まず、MSX-DOS2。RAM内蔵タイプとRAMなしタイプがあるので注意が必要だ。自分のマシンのメーンRAMが128キロバイト以上ある人はRAMなしタイプでも作動するけど、128キロバイトない場合は、RAM内蔵タイプじゃなければ動かない。MSX-Cは、最新バージョンが1.2で、DOS2が必要だ。また、MSX-DOS2　TOOLSには、アセンブラーやリンカーなどが収められている。

- MSX一式（本体＋モニター）
- フロッピーディスクドライブ
- MSX-C
- MSX-DOS2
- MSX-DOS2　TOOLS

←これらを揃えて、C言語を覚えよう。

Cの特徴である関数ってナーニ

C言語を使うのに必要なものが揃ったら、次にインストールしてやろう。インストールというのは、自分のマシンでCが使えるように設定してやることだ。これについてはMSX-Cのマニュアルや、アスキーから出ている『MSX-C入門』に詳しく出ているから、読んでみてほしい。読むのがめんどうな人は、とりあえずフォーマットしたフロッピーディスクを用意して、MSX-DOSとCOMMAND.COMを転送してやろう。そして、そのディスクにMSX-Cの全部のファイルとM80.COM、L80.COM、LIB80.COM、エディターをコピーすれば何とか使えるようになるはずだ。

インストールが終了したら、いよいよC言語について説明していこう。まず、だいたいのイメージをつかんでもらうために、簡単なプログラムをBASICとCで書いてみたので見てほしい。

リスト1は〝MSX is No.1〟という文字列を画面に出すBASICのプログラム。わずか3行の短いものだから、BASICを少しでも知っている人だったら簡単に理解できるはずだ。リスト2は、リスト1とほぼ同じプログラムをCで書いてある。

リスト1 BASIC

```
10 FOR I=1 TO 10 STEP 1
20     PRINT "MSX is No.1"
30 NEXT
```

リスト2 C

```
#include <stdio,h>

main(){
    int i;

    for(i=1;i<=10;i++){
        printf("MSX is No.1¥n");
        }
    }
```

Cのほうは何かいろいろついていて、わけがわからないだろうと思うけど、BASICとちょっと似ていると感じたんじゃないかな。まあ、一番違うのは行番号がないということだろう。それに全部小文字で書いてあるし、あっちこっちにカッコも多い。初めてCを見る人にはちょっととっつきにくいかもしれないね。正直いって、Cというのはかなり難しい言語だということは否定はしない。だけど、理解の妨げになっているCの特徴的な部分を理解できれば、きっと手放せない言語になるはずなのだ。

よくゲームをやってて、今までクリアーできなかった面が、ある日突然、簡単にクリアーできるようになることがあるよね。それと同じ現象がCにも起こるのだ。この連載で、みんながその一線を越えるための手助けをしていければいいな、と思いながら説明していくつもりだ。

じゃ、ここから具体的に話を進めていこう。前のページでCの特徴としてあげた中に〝関数〟という言葉が出てきたね。その関数について説明するぞ。数学の時間に、三角関数とか出てきてアタマを悩ませた経験のある人も少なくないだろうね。イヤな経験というのは、なかなか忘れないもの。でも、Cにおける関数っていうのは、そんなにビクつかなくてもいいぞ。たしかに関数という考え方は似ているところがあるんだけど、もっと簡単に考えていいのだ。

```
#include <stdio.h>
main(){
   int i;

   for(i=1;i<=10;i++){
      printf("MSX is No.1¥n");
      }
   }
```

⬆エディターを使ってプログラムを書いてみた。ひとつ持っているととっても便利だ。

単純にいうと、ある値を入れるとその結果を返してくれるブラックボックスだと思えばいい。ブラックボックス？ そう、中でどういう操作が行なわれているか見えないけど、とにかく作業してくれて結果がちゃんと返ってくるというモノだ。これは、たとえば自動販売機でお金を入れてコーラのボタンを押すと、中の仕組みをまったく知らなくても、コーラが出てくるのと同じことだね。

⬆このプログラムを実行すると、画面に〝MSX is No.1〟が表示されるのだ。

一般にCは関数型言語といわれている。関数を理解して使いこなせるようになると、とっても便利だ。リスト2の例で見ていくと、main( )、printf( )というのが関数にあたるものだ。

main( )という関数は、Cのプログラムの中に必ずひとつだけ存在する。いわば、プログラムの入り口でありスタート部分なのだ。ちょっと特別な関数だから、詳しいことは次回以降に回す予定だ。

次にprintf( )。BASICに慣れた人は、これをCのコマンドだと思ったのではないのかな。だけど、残念ながらCにはコマンドというものがないのだ。関数は一般的に、〝関数名(パラメーター)〟の形で呼び出される。パラメーターはひとつとは限らない。自動販売機の例でいえば、自動販売機が関数そのもので、入れる金額や選ぶボタンがパラメーターにあたるわけだ。そうすると、呼ばれた関数はそのパラメーターを使って処理をしたあと、何らかの値を呼んだ関数に返す。リスト2のprintf( )の例では、〝MSX is No.1¥n〟というパラメーターをもとに出力を行なったあと、出力した文字数を返してくれているのだけど、それを拾う処理を行なっていないので、本当に文字数が返ってきているのかどうかわからない。これはせっかく買ったコーラを取り出し口からとらないようなものなのだ。

文字列の最後の〝¥n〟について説明しておく。これは画面に文字を1行書いたあとに改行させるものなのだ。ちなみに、〝¥n〟を取ったものと比べるとわかるだろう。

コンパイラーとインタープリター

前のページで、具体的なプログラムを使ってCとBASICを比較しながら説明してみたけど、まだまだよくわからない人が多いだろう。ここでCとBASICの決定的な違いをひとことでいってしまおう。

Cというのはコンパイラーで、BASICはインタープリターだということだ。ウーン、こうやって横文字が続くとイヤになってしまうかもしれないな。でもガマンして読んでほしい。ちゃんと説明するからね。要するにコンパイラーというのは、作成したプログラムを一気にマシン語に変換してしまうのに対して、インタープリターは実行する(RUNさせる)たびに、1行ずつマシン語に変換する作業を行なっていくものなのだ。

このことは、人間の言語に置き換えて考えてみるとわかりやすいかもしれない。キミは日本人で、英語がまったくわからないという設定だ。ここでコンパイラーは、英語の文章をすべて日本語に翻訳する機械と考えることができる。また、インタープリターは、その場で英語を1行ずつ訳してくれる通訳みたいなものといっても差し支えないだろう。

キミにとってみれば、コンパイラーが英語の文章を翻訳して、いったん日本語の文章にしてしまえば、何度でも日本語（つまりマシン語）としてそのままで読むことができる。ところがインタープリターでは、いちいち通訳してもらわないとキミは理解できないことになるのだ。これが、CとBASICの実行速度の違いとなって現われるといえる。要するに、あらかじめ翻訳しておくか、プログラム実行中に翻訳するかの違いだ。

ここで、自分が作成したCのプログラム（これを今後はソースプログラムと呼ぶことにする）を実行形式（ファイル名の拡張子が、〝COM〟となっているもの）にする作業を見ていくことにしよう。この作業は、BASICがただRUNするだけで実行されるのにくらべて、少し手間がかかる。最初のうちは、BASICのほうが簡単に修正できて、すぐチェックできるから便利じゃないか、と感じることもあるかもしれない。

ただCでは、一度コンパイルを行なってエラーが発生しない場合は、何度もコンパイルを行なう必要がないし、その場合はBASICに比べて実行速度が速いという利点がいきてくる。そうはいっても、最初のうちはエラーが出ることが多いので、この作業にかなりの時間をとられることになるだろう。それなりの覚悟が必要なのだ。

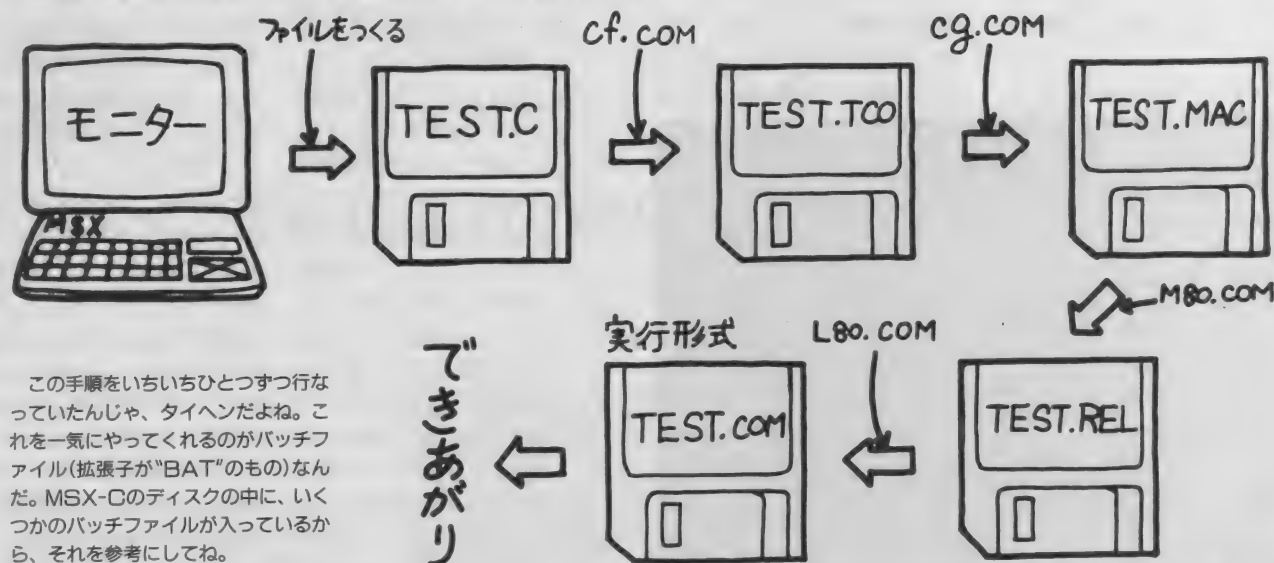
じゃ、コンパイル作業の過程をみていくことにするぞ。下の流れ図を参考にしながら理解してほしいのだ。まず最初は、エディターを使ってCのソースプログラムを書くことから始まる。これをふつうコーディングと呼んでいる。コーディングは、コンパイル作業とは本当は別のモノなんだけど、エラーが出た場合ソースプログラムを修正することになるので、ここではコンパイル作業に含めることにしよう。

MEDなどのエディターを使ってプログラムを作成したあと、拡張子を〝C〟にしてセーブする。あ、そういえばこれまで説明の中で、なにげなく拡張子ということばを使ってしまっていたようだ。ちょっぴり簡単に説明しておこう。拡張子というのは、ファイル名の中で〝.〟(ピリオド)で区切られた後半部分のことをいう。BASICのファイルは通常拡張子に〝BAS〟、Cのプログラムは通常〝C〟を使用するのだ。もうわかっていると思うけど、拡張子はそのファイルの種類を表わすのに便利なモノだ。

話を戻そう。このようにして作成したソースプログラムをいよいよコンパイルする段階に入るのだ。コンパイルの過程は何段階にも分かれているから、ちょっと複雑そうだけど、手順を覚えてしまえばなんていうことはないはず。とにかく、自分の手で作業を行なってしまうことが、いちばん手っ取り早く覚える方法なのだ。

▲コンパイルの途中でできる中間ファイルは、このような形式になっている。

これがコンパイルの過程だ

この手順をいちいちひとつずつ行なっていたんじゃ、タイヘンだよね。これを一気にやってくれるのがバッチファイル(拡張子が"BAT"のもの)なんだ。MSX-Cのディスクの中に、いくつかのバッチファイルが入っているから、それを参考にしてね。

コンパイル作業の流れをみよう

コーディングが終わって、ソースプログラムを作成したことにしよう。ここで、仮にファイル名を〝TEST.C〞と名付けることにする。まず最初にやるのは〝CF.COM〞というプログラムをとおすことだ。CF.COMはパーサーと呼ばれるプログラムで、構文解析のほかに前処理、字句解析という本来はプリプロセッサーやレキシカルアナライザーというプログラムがやる仕事もこなしているのだ。まあ、こういったことがらは、すぐに覚える必要がないから、ここでは詳しく説明しない。どうしても知りたい人は、本などで調べてみてね。

とにかく、CF.COMがソースプログラムを解析して、Tコード形式と呼ばれるものに変換してくれるのだ。このときにできるファイルの拡張子は〝TCO〞になる。つまりここでは〝TEST.TCO〞だね。

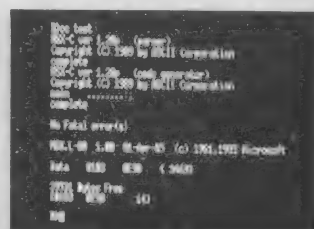
次の段階は、〝CG.COM〞というプログラムが担当するのだ。これは、CF.COMが作成したTコードのファイルをアセンブリ言語に変換する機能を持っているプログラム。アセンブリ言語に変換されたファイルの拡張子は、〝MAC〞になる。ここでは、〝TEST.MAC〞になるということは、予想できたんじゃないのかな？　このファイルをエディターに読み込むなり、TYPEコマンドで表示させるなりすると、MACファイルがどのようになっているかわかるはずだ。

さあ、いよいよM80の登場となるわけだ。これはアセンブラーと呼ばれるプログラムで、アセンブリ言語で書かれているプログラムをマシン語に変換する機能を持っている。出力されるマシン語ファイルの拡張子は、〝REL〞。せっかくマシン語になったんだけど、まだこれだけでは実行することはできない。このRELファイルはリロケータブルモジュールといって、メモリーのどこにおいてもいい形式になっているのだ。この言葉も、とくにいま覚えなきゃいけないものじゃないので、こういうのがあるんだなあ、ぐらいに思ってもらっていい。

ここで、MSX-DOSのコマンドとして実行するためには、メモリーのどこに置くかを決定してやらなければならない。その最後の仕上げをするプログラムが〝L80.COM〞で、通常リンカーと呼ばれる。このリンカーの働きは、実行に必要なリロケータブルモジュールどうしを結び付け、COMファイルを作ることなのだ。こうした段階を経て作り上げたプログラムは、あとはMSX-DOSのコマンドと同じように、ファイル名を入力するだけで、実行することができるようになるのだ。

ここまで説明を読むと、めんどくさそー！　と感じるかもしれない。でも、実際に作業してみると、そんなに大変じゃないのがわかるだろう。そして、これらの作業をさらにラクにするために、バッチファイルの登場なのだ。バッチファイルというのは拡張子が〝BAT〞で、たくさんのコマンドをひとつのファイルに書いておくと、それらを連続して行なってくれるもの。MSX-Cのフロッピーの中にもいくつかバッチファイルが入っているから、見ておいてね。

さあ、ここまできたら自分でトライしてみよう。リスト2のプログラムをエディターで書いてほしい。ファイル名を〝TEST.C〞とセーブしたら、今度はコンパイルしてみる。エラーが出たら、リストとよく見くらべながら、間違ったところをもう一度エディターで修正しなければいけない。

エラーなしで最後のL80.COMを終了したら、そこでTESTと打ってリターンキーを押してみる。ネ、ちゃんと〝MSX is No.1〞が10行分画面に表示されたでしょ。じゃ、リスト2を少し手直ししてみよう。〝MSX is No.1〞のかわりに違う文字を表示させるのだ。どうやればいいかわかるかな。これは、来月までの宿題ということにしよう。

⬆一気にリンクまで行なえるバッチファイルを作っておくと、とても便利なのだ。

さて、今回はおもにBASICとCの違いと、コンパイルの流れについて説明してきた。来月からは、標準的な関数を中心に、Cの文法、制御構造、考え方についてサンプルプログラムをまじえながら進めていくつもりなのだ。なお、この連載に関する要望などがあったら、編集部まで送ってきてね。

・あて先・
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
わくわくC体験係

今回のまとめだ！

ここは、毎月のポイントを抜き出して整理しながらまとめていくコーナーなのだ。ここを見て、もういちど本文中のことを思い出してほしいな。

まず、**コンパイラー**と**インタープリター**の違いはわかったね。CはコンパイラーでBASICはインタープリター。そして、Cの特徴としては、**実行速度が速い、構造化されているのでプログラムがすっきりしている、関数ごとに独立しているから再利用しやすい**、などがあげられる。

また、コンパイル作業というのはめんどくさそうだけど、**バッチファイル**を使ってやるとずいぶんラクになる。バッチファイルというのは、自動的にいくつかのコマンドを行なうもの。エディターを使って、自分のつごうのいいように作れるのだ。

最後にこれがいちばん重要だけど、**とにかく自分で試してみること**。これがCの達人への道なのだ。健闘を祈る。

MSXビジネス活用法

かんたん手帳リフィルくん

一大ブームを巻き起こしたシステム手帳のリフィルを、MSXで手軽に自作できるツールが登場する。それがアスキーの『かんたん手帳リフィルくん』。その実力のほどを探ってみるぞ。

システム手帳を使いこなすコツは？

飽きっぽい人は、もうとおり過ぎていったかもしれない。でも、依然として実力派ビジネスマンの7つ道具の筆頭の地位にあるのが、システム手帳。そして、このシステム手帳を使いこなすコツは、なんといっても多種多様のリフィルを使いこなすこと。自分の目的にあったリフィルを探し出すことが、大切なわけだ。

で、いろいろなリフィルが市販されているのだけど、いまひとつピンとこない。それに、いくらシステム手帳を使ったところで、手書きの文字がミミズのようにはっていては、見る気もしない。

〝かくなるうえは、もうパソコンを使うしかない！〟というわけで、期待とともにアスキーから5月18日に発売されるのが､『かんたん手帳リフィルくん』(以下リフィルくんと略)なのだ。

このリフィルくんのシステム構成は、文字やアイコンのフォントなどが入ったROMカートリッジと、2DDのシステムディスク。価格は9800円[税別]と手ごろながら、なんと64種類ものフォームが入っているのだ。計算すると、1種類あたり150円ちょっと。文房具屋さんにいけば、印刷されたリフィルが売られているけど、人と同じものを使うなんて……というこだわり派には、嬉しいソフトだ。

いろいろなリフィルが勢揃いしたぞ

リフィルくんの特長は、何といってもリフィルの種類が豊富なこと。なにしろ64種類もあるのだからビックリするね。しかも、その中身がこれまたバラエティーに富んでいる。アドレス帳や伝言メモ、交通費請求明細書なんて、ビジネスに必要なものはもちろんのこと、CD管理表、読書カード、映画チェック表、あみだくじ(おいおい！)、蚊退治表(何だ、何だ!?)、まで。仕事のオフで使うものから、とてつもないものまで、揃っている。

これらのすべてを使う必要は、もちろんない。音楽をやらない人が五線紙のリフィルを印刷しても仕方ないし、プログラマーでない人が、ライブラリー関数表なんてものを使うわけがない。自分の必要なものだけを選んで、利用すればいいってわけだ。

写真1に掲載したのが、実際にリフィルくんを使って作成したサンプル、表1がリフィル内容の一覧だ。これだけあると、市販のリフィルでは絶対に手に入らないような、ユニークなものが揃えられそうだね。

表1 これが全64種類のリフィル一覧なのだ

- アドレス帳
- 名作アルバム表
- あみだくじ
- AVプランニング表
- ボディーサイズチェック表
- カセットインデックス
- CD管理表
- CD発売日チェック表
- なんでもチェック表
- 約束事チェック表
- クラスメート席順表
- 24時間スケジュール表
- 伝言メモ
- 読書カード
- 服のサイズチェック
- だれがどこで……ゲーム
- 鉛筆バトルゲーム
- ○×対戦表
- 議事録
- 五線紙
- あの店のあれがうまい､まずい表
- 多目的グラフ用紙
- 方眼紙①
- 方眼紙②
- 多目的な表
- 時間割
- 時刻表
- 蚊退治表
- 交通費請求明細書
- こづかい帳
- ライブラリー関数表
- クレジット支払日表
- 男女別電話帳
- 方眼紙＋メモ
- 東京～博多マラソン表
- 60×17のマス目
- 名簿
- メモ用紙①
- メモ用紙②
- ほしいものリスト
- 映画チェック表
- 観察日記
- なんでも発売日表
- 招待状
- 原稿用紙①
- 原稿用紙②
- 領収書
- ソフト表
- 所持品リスト
- 将棋
- タックラベル
- 先生のニックネーム表
- 電話番号リスト
- なんでもトップ10
- トーナメント表
- 旅行チェックシート①
- 旅行チェックシート②
- UFO目撃表
- ビデオテープ管理表
- TV番組録画予約表
- 週間スケジュール①
- 週間スケジュール②
- 週間スケジュール③
- 4コマ漫画

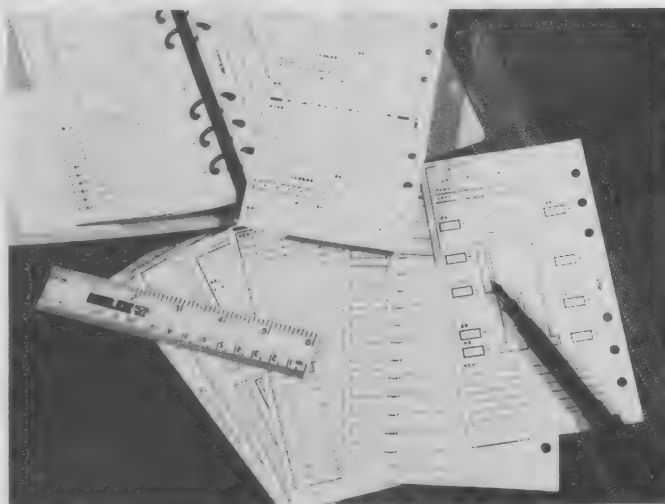



写真1 ↑実際にリフィルくんを使って作成し、プリンターで印刷したリフィルだ。

写真2 ⬆ソフトをセットしてマシンの電源を入れると、こんなオープニング画面が現われる。

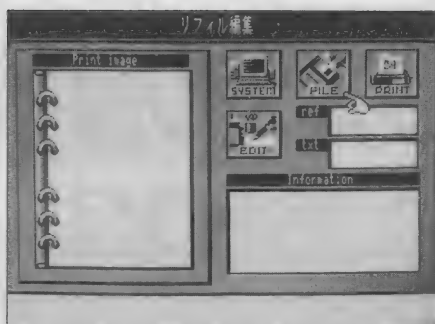



写真3 ⬆これが落ち着いた雰囲気の編集画面。操作はマウスにも対応しているのだ。

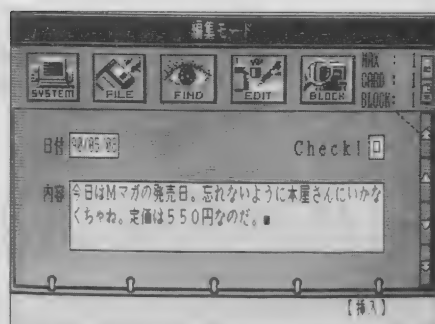



写真4 ⬆あらかじめデータを入力して印刷すれば、リフィルもより使いやすくなるってもんだ。

リフィルくんの操作はカンタンだよ

いくらリフィルがたくさん入っていても、それが使いにくくては仕方がない。その点、リフィルくんなら問題ない。ちょっぴり、その使い方を見ていくとしよう。

まずリフィルくんが利用できるのは、MSX2またはMSX2+マシン。漢字を入力するには、MSX-JEも必要になる。ROMカートリッジやシステムディスクをセットしてスタートすると、写真2のようなオープニング画面が現われるぞ。

スペースキーを押し、マウスを使うかどうかを選択するとメニューが現われる。まずは〝システム設定モード〟を選択して、プリンターのドットピッチなどの指定をしておこう。そして、リフィルくんのメイン機能である〝リフィル編集モード〟を選ぶと、写真3のような画面が現われるハズだ。

まずは〝FILE〟を選んで、お気に入りのリフィルを読み込むことからはじめてみよう。マウスなどで画面上のアイコン(絵文字)を選択すればいい。試しに〝CHECK1〟というファイルを選択してみよう。

ファイルを読み込むと、リフィル編集画面に変化がおきる。画面左の〝Print image〟に、リフィルを印刷したときのイメージが表示され、右下の〝Information〟には〝忘れてはならない約束などができた場合には、このリストをお使いください。済んだ用事をチェックできます〟などといった説明が表示される。このリフィルじゃなかったというなら、〝FILE〟でべつのものを読み込めばいいね。

次に〝EDIT〟を選ぶと、画面は写真4ような〝編集モード〟に切り替わる。ここでは、リフィルの中に書き込むデータを入力していくわけだ。試しに読み込んだチェック表はあまり複雑ではないので、入力する項目は、日付、内容、そしてチェック欄の3つだけ。それぞれの項目のところで、キーボードからカタカタとデータを打ち込んでいけばいい。MSX-JEがあればかな漢字変換も可能なので、日本語の入力はバッチリだ。

それぞれのデータは、写真のようにカードに書き込んでいく方式。でも印刷するときには、ちゃ〜んと一覧表の形になっている、というわけなのだ。

必要なデータをひとしきり入力したら、編集モードで〝FILE〟を選択してデータをセーブしよう。そして〝SYSTEM〟を選ぶと、もとの〝リフィル編集〟の画面に戻る。

データが入力できたら印刷してみよう

システム手帳どころか、今流行の電子手帳の上をいこうと、MSXをディスプレーごと担いで持ち歩けば、そりゃ、ウケる。でも、次の日はギックリ腰で、会社や学校を休むハメになってしまう。やはりリフィルは、印刷してバインダーに綴じ込んで持ち歩くのが正しい姿なのだ。というわけで、印刷に挑戦してみよう。

まずは〝リフィル編集〟の画面から〝PRINT〟を選択する。そして、〝PRINT MENU〟の中で〝スタイル設定〟を選択。紙のサイズや種類、袋綴じにするかどうかなどの指定をしよう(写真5)。ここまで準備ができたら、あとは印刷。用紙をプリンターにセットして、〝カード印刷〟を指定すればいい。

ちょっぴり残念なのは(これはリフィルくんのせいではないのだけど)、印刷にとっても時間がかかること。熱転写プリンターだと1枚に6分以上かかることもある。まあ、あせらずにコーヒーでもいれて待つのがいいだろう。

データベース的にも使えそうだよ

このリフィルくんを、ただのリフィル印刷機だと思ったら大間違い(それだけに使っても、とっても便利ではあるけどね)。というのも、このソフトにはデータを検索する機能があるからだ。編集モードの中に〝FIND〟という項目が見つかるハズ。これを使えば、印刷したリフィルの小さな文字を追っかけなくても、お目当てのデータが探せるというわけだ。

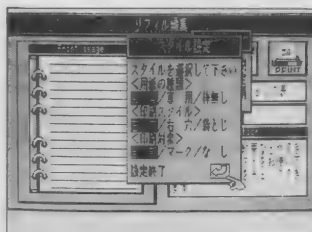



写真5 ⬆こまごまとした設定が終われば、いよいよ印刷開始だ。

もうひとつ、重宝するかもしれないのが〝テキスト印字〟モード。ワープロソフトなどで作成したテキストファイルを読み込んで、リフィルサイズで印刷してくれるものだ。ワープロソフトから直接リフィルに印刷しようとすると、縮小印刷やらなんやら、いろいろと設定があって面倒だよね。でもリフィルくんのこの機能を使えば、どんな文書でも簡単にリフィルサイズに統一して、印刷することができるようになるわけだ。

お固いビジネス用のリフィルから、柔らかいビジネスオフ用のリフィルまで、幅広く揃ったリフィルくん。これを自在に使いこなせるかどうかは、まさにア・ナ・タ次第なのだ。

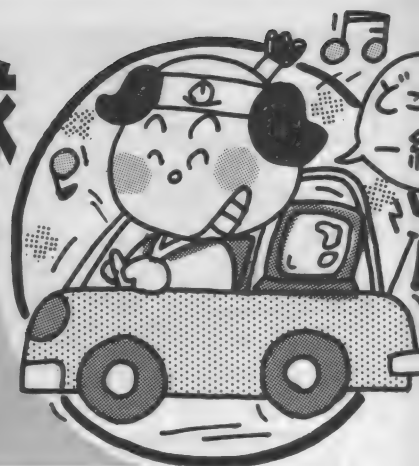
ということで、今月はページがつきた。来月はどんなビジネスツールが登場するか、楽しみにしていてくれ。また、記事に対する意見や要望、ビジネスソフトに関する質問なども募集中。下記のあて先まで送ってね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ビジネスに活用しよう係

MSX2+テクニカル探検隊

MSXを通信端末にする

3ヵ月にわたってお届けしてきた、RS-232Cと拡張BIOSの話もこれが最後。MSX-SERIAL232を使って、MSXを通信端末にするためのソフトを紹介する。最後までしっかり読んでね。

RS-232Cをコントロールしよう

今回紹介するのは、MSXを通信端末として使うためのプログラム。アスキーのMSX-SERIAL232をはじめとするMSX用のRS-232Cカートリッジや、マシンに内蔵されたインターフェースをコントロールするためのものだ。

プログラム自体はアセンブラとC言語で書かれている。だから、実行させるにはMSX-DOS TOOLS、MSX-C Ver.1.1かVer.1.2、MSX-C Library、そしてRS-232Cインターフェースが必要になるからね。ただし、MSXが発売されて間もないころに発売された、HX-R700という東芝のカートリッジは、若干仕様が違うこともあって使えない。

また、プログラム自体は漢字をサポートしていないのだけれど、MSX2+やMSX-DOS2などの漢字ドライバーと組み合わせて使えば、漢字の通信も可能になるよ。MSX-TERMなどの通信ソフトを持っている人も、使ってみてね。

通信プログラムのメモリーマップなのだ

拡張BIOSを使う上での注意点は、スタックポインターをC000Hよりも大きく、データを8000Hよりも大きい番地に置く必要があること。ところが、C言語のプログラムの中では、変数の番地やスタックポインターの値を指定することができないんだ。そこで、〝大きな自動(auto)配列は大きな番地に置かれる〟というMSX-Cの性質を利用し、リスト2の関数〝main〟の中で2個の配列を定義。その番地を、アセンブラで書いたプログラムに渡して、RS-232Cインターフェースのワークエリアに使ってみた。プログラムのメモリーマップは図1のようになるぞ。

ただし、MSX-S BUGなどのツールを使ってデバッグするときには、アプリケーションプログラムが普通の方法でC000Hよりも大きい番地を使えない。そこで、BASICインタープリターのワークエリアのF55EH番地からF65EH番地までを、RS-232C用のスタックとして利用するわけだね。

リスト2のプログラムの最初に、〝#define SBUG〟という行を入れてコンパイルすると、デバッグ用のプログラムができる。F55EH番地からのワークエリアは〝BUF〟と呼ばれ、BASIC言語のINPUT文の一時記憶などに使われるものだ。通信プログラムがこの場所を使っても障害はないけれど、本体に内蔵されたソフトウェアの副作用や、MSX-DOSやRS-232Cの機能拡張で問題が起きるかもしれない。だから、デバッグするときだけBUFを利用し、プログラムが完成したら、普通の方法でスタックを用意するのが安全だ。

図1 通信プログラムのメモリーマップ

LIST1 関数宣言のヘッダファイル

```
/*
 *      rslib.h : header file for rslib.z80
 *
 *      by nao-i on 17. Feb. 1988 dedicated for CoCo
 *      by nao-i on 22. Mar. 1990 improved for MSX-SERIAL232
 *      (C) Isikawa 1988, 1990
 *      free to use and copy, but no guarantee or support
 */
typedef struct  {                   /* for rsinit()                       */
        char    rs_len;             /* character length '5' - '8'         */
        char    rs_par;             /* parity 'E', 'I', 'O' or 'N'        */
        char    rs_stp;             /* stop bits '1', '2' or '3'          */
        char    rs_xon;             /* XON/XOFF control 'Y' or 'N'        */
        char    rs_ctr;             /* CTR-RTS handshaking 'Y' or 'N'     */
        char    rs_rlf;             /* auto LF for receiver 'Y' or 'N'    */
        char    rs_slf;             /* auto LF for sender 'Y' or 'N'      */
        char    rs_sio;             /* SI/SO control 'Y' or 'N'           */
        unsigned rs_rbp;            /* receiver speed 50 - 19200          */
        unsigned rs_tbp;            /* sender speed 50 - 19200            */
        char    rs_tim;             /* time out counter 0 - 255           */
        }       rstbl_t;

extern  char    rsinit(), rsopen(), rsputc(), rsclose(), rsbreak(), rsdtr();
extern  int     rsgetc(), kbgetc();
extern  unsigned rsloc(), rslof(), rsstat();
extern  char    rsprep();
extern  VOID    rsrestore();

#define RSSTACKSIZE     256
#define RSFCBSIZE       (517+6)
```

ライブラリー関数を説明するぞ

順番は前後してしまうけれど、左ページのリスト1に掲載したのは、ライブラリー関数を宣言するためのCのヘッダーファイル。そして次のページのリスト3は、ライブラリー関数のアセンブラソースファイルだ。ここでは、それぞれのライブラリー関数の機能を紹介していくぞ。

char rsprep(tmp, sp, fcb)
char ＊tmp, ＊sp, ＊fcb;

ワークエリアの設定などの準備を行なう。リスト2の関数〝main″の中で使われている。

void rsrestore( )

通信の後始末を行なう。プログラムを終了する前に、かならず呼ばれる必要があるものだ。

char rsinit(table)
rstbl_t table;

拡張BASICのCOMINI命令のように、通信速度などを設定する。構造体の要素の意味は、COMINI命令のパラメーターとほぼ同じだけれど、パラメーターの省略はできない。また英字で指定する項目には、大文字を使う必要がある。正常に実行されれば0が、異常があれば255が返される。

char rsopen( )

BASICのOPEN命令と同じように、RS-232Cをオープンする。けれども、バッファー長は254バイトに、通信モードは入出力に固定される。正常に実行されれば0が、異常があれば255が返される。

char rsclose( )

RS-232Cをクローズする。正常に実行されれば0が、異常があれば255が返される。

unsigned rsstat( )

BASICのCOMSTAT命令と同様に、RS-232Cの状態を調べる。戻り値の各ビットが意味を持つ。

int rsgetc( )

RS-232Cから1文字を受信する。正常に受信できれば0から255までの文字符号が、異常があればー1が返される。

char rsputc(c)
char c;

RS-232Cに1文字を送信する。正常に送れれば0が、CTRL+STOPキーで中断されれば1が、そしてタイムアウトが起これば2が返される。

unsigned rsloc( )

受信バッファーに入っている文字の数を返す。

unsigned rslof( )

受信バッファーの残量を返す。

char rsbreak(n)
unsigned n;

n個のブレーク信号を送信する。正常に実行されれば0が、異常があれば255が返される。

void rsdtr(f)
char f;

fが0ならばDTR信号をOFFに、1ならばONにする。

LIST2 C言語による通信プログラム

```
/*
 *      term.c : terminal on MSX-DOS
 *      for MSX-C 1.1 or 1.2 with MSX-C library
 *      do not exit() before rsrestore()
 *
 *      by nao-i on 19. Jan. 1988 dedicated for CoCo
 *      by nao-i on 22. Mar. 1990 improved for MSX-SERIAL232
 *      (C) Isikawa 1988, 1990
 *      free to use and copy, but no guarantee or support
 */
#pragma nonrec
#include <stdio.h>
#include <msxbios.h>
#include "rslib.h"
typedef unsigned uint;
typedef char    void;

static  rstbl_t deftbl = {
        '8', 'N', '1', 'X', 'N', 'N', 'N', 'N',
        (uint)1200, (uint)1200, (char)0 };


void    kbkill()        /* kill keyboad buffer  */
{
        while (chsns())
                chget();
}


static  void    term()
{
        kbkill();
        do {
                if (rsloc()) {
                        register int    cc;

                        if ((cc = rsgetc()) == -1) {
#ifdef  PRERR
                                printf("¥nError %04XH¥n", rsstat());
#else
                                chput('?');
#endif
                        } else {
                                chput((char)cc);
                        }
                }
                if (chsns()) {
                        rsputc((char)chget());
                }
        } while (!breakx());
        puts("¥nStopped.¥n");
        kbkill();
}


void    main(argc, argv)
int     argc;
char    **argv;
{
#ifdef  SBUG
#define rsstack ((char*)0xf55e)
#undef  RSSTACKSIZE
#define RSSTACKSIZE     (0xf660 - 0xf55e)
#else
        auto    char    rsstack[RSSTACKSIZE];
#endif  /* endifdef SBUG */
        auto    char    rsfcb[RSFCBSIZE];

        if ((uint)rsfcb < 0x8000 || (uint)rsstack < 0xc100) {
                puts("Out of memory.¥n");
                return;
        }
        if (rsprep(rsstack, &rsstack[RSSTACKSIZE], rsfcb)) {
                puts("No RS-232-C.¥n");
                return;
        }
        puts("Running.¥n");
        printf("rsinit() returns %d¥n", (int)rsinit(&deftbl));
        printf("rsopen() returns %d¥n", (int)rsopen());
        printf("rsstat() returns %XH¥n", rsstat());
        term();
        printf("rsstat() returns %XH¥n", rsstat());
        printf("rsclose() returns %d¥n", (int)rsclose());
        rsrestore();                            /* Do not forget !      */
        return;
}
```

通信プログラムの構造を紹介するね

前ページのリスト2に掲載したのが、C言語で書いた通信プログラムの例。簡単にその内容を紹介していくね。

まず〝deftbl〟は、通信速度などを指定する定数の構造体。必要に応じて変更しよう。本当なら、実行時に通信速度などを設定できればいいのだけど、プログラムを短くするために固定した。

〝kbkill〟は、キーボードのバッファーの中を空にする関数。そして〝term〟は、受信した文字を画面に表示し、キーボードから入力された文字を送信する関数だ。

〝main〟は、通信の準備と後始末を行なう関数。まずワークエリアを用意し、その番地が適当な値であるかをチェックする。それから、RS-232Cを準備し、〝term〟を呼び出し、最後に後始末を行なう。異常に備えて、プログラムの進行状況と関数の返り値も表示する。

通常、MSX-DOSの多くのプログラムは、CTRL+CやCTRL+STOPキーが押されると終了するようになっている。でも通信ターミナルでは、CTRL+Cを送信する必要がある。さらにこのプログラムは、〝rsrestore〟であと始末を行なわずに終了すると、MSX-DOSに戻ってから暴走してしまう。

そこで、MSX-DOSのワークエリアのF325H番地から2バイト(ブレークベクトルと呼ばれる)を書き換え、プログラムがCTRL+CやCTRL+STOPを処理するようにしてあるぞ。つまり、これらのキーが押されるとリストの

TORET: RET

がコールされ、それぞれの場合に応じた処理をするようになっているのだ。

次に、アセンブラで書いたライブラリーの内容を簡単に説明するね。まず〝PATCH1〟というのは、旧式のRS-232Cが、拡張BIOSを使う前に〝PUSH BC〟を忘れているという問題を修正するためのサブルーチン。そして〝RSPREP〟は、渡されたワークエリアの番地を記憶し、

LIST3 ライブラリー関数のソースファイル

```
;
;       rslib.z80 : library for MSX-C 1.1 or 1.2
;       not supporting TOSHIBA HX-R700
;
;       by nao-i on 27. Jan. 1988 dedicated for CoCo
;       by nao-i on 22. Mar. 1990 improved for MSX-SERIAL232
;       (C) Isikawa 1988, 1990
;       free to use and copy, but no guarantee or support
;
        .Z80
;
CALSLT  EQU     0001CH          ; inter slot call
BREAKV  EQU     0F325H          ; ^C break vector
RAMAD3  EQU     0F344H          ; slot of RAM in page 3
HOKVLD  EQU     0FB20H          ; hook is valid if b0 on
EXTBIOS EQU     0FFCAH          ; entry to extended BIOS
;
        DSEG
RSSLOT: DS      1       ; slot of RS232C
RSFCB:  DS      2       ; address for FCB
RSPAT:  DS      2       ; address for patch
RSTMP@: DS      2       ; address for table
RSSP@:  DS      2       ; SP for EXTBIOS
SPSAV:  DS      2       ; saving SP
BREAKS: DS      2       ; saving break vector
JINIT:  DS      2       ; entry address to init
JOPEN:  DS      2
JSTAT:  DS      2
JGETC:  DS      2
JSNDC:  DS      2
JCLOS:  DS      2
JEOF:   DS      2
JLOC:   DS      2
JLOF:   DS      2
JBACK:  DS      2
JSNDB:  DS      2
JDTR:   DS      2
NUMENT  EQU     ($-JINIT)/2     ; # of jump vector
;
        CSEG
;
VVV:    DW      TORET
;
PATCH1:
        PUSH    BC
        CALL    0FFCAH
        POP     BC
TORET:  RET
;
E_NORS:                         ; jumped if no RS-232-C
        LD      A,1
        RET                     ; return (char)1
;
;       char    rsprep(rsstack, &rsstack[RSSTACKSIZE], rsfcb)
;
RSPREP::
;------------------------------ allocate work area
        LD      (RSTMP@),HL
        LD      (RSSP@),DE
        LD      (RSPAT),BC
        LD      HL,6
        ADD     HL,BC
        LD      (RSFCB),HL
;------------------------------ get address of jump table
        LD      A,(HOKVLD)
        AND     1               ; hook is valid ?
        JR      Z,E_NORS        ; no, there is no RS232C
        LD      HL,(RSTMP@)
        LD      A,(RAMAD3)
        LD      B,A
        LD      DE,8*256+0
        PUSH    HL
        LD      (SPSAV),SP
        LD      SP,(RSSP@)
        CALL    EXTBIOS
        LD      SP,(SPSAV)
        POP     DE              ; DE = (RSTMP@)
        XOR     A
        SBC     HL,DE
        EX      DE,HL           ; HL = top of  table
        JR      Z,E_NORS        ; There is no RS232C
        LD      A,(HL)          ; Slot of RS232C
        LD      (RSSLOT),A
        INC     HL
        LD      E,(HL)
        INC     HL
        LD      D,(HL)          ; DE = jump table
        LD      HL,JINIT-1
        LD      B,NUMENT        ; # of jump vector
INIT1:
        INC     DE
        INC     DE
        INC     DE              ; DE = next vector
        INC     HL
        LD      (HL),E
        INC     HL
        LD      (HL),D
        DJNZ    INIT1
;------------------------------ set break vector
        LD      HL,(BREAKV)
        LD      (BREAKS),HL     ; save break vector
```

```
        LD      HL,VVV
        LD      (BREAKV),HL     ; set break vector
;------------------------------ patch for PUSH BC bug
        LD      HL,PATCH1
        LD      DE,(RSPAT)
        PUSH    DE
        LD      BC,6
        LDIR
        POP     HL              ; = (RSPAT)
        LD      (0FFDEH),HL
        XOR     A
        RET                     ; return (char)0
;
;       void    rsrestore()
;
RSRESTORE::
        LD      HL,(BREAKS)
        LD      (BREAKV),HL     ; restore break vector
        LD      HL,0FFCAH
        LD      (0FFDEH),HL     ; restore patch
        RET
;======================================
;       funtions to call RS-232-C
;======================================
CALLRS1:
        LD      (SPSAV),SP
        LD      SP,(RSSP0)
        LD      IY,(RSSLOT-1)
        CALL    CALSLT
        LD      SP,(SPSAV)
        EI
        RET
;
CALLRS  MACRO   VECTOR
        LD      IX,(VECTOR)
        CALL    CALLRS1
        ENDM
;
JPRS    MACRO   VECTOR
        LD      IX,(VECTOR)
        JP      CALLRS1
        ENDM
;
;       char    rsinit(table)
;       rstbl_t *table;
;
RSINIT::
        LD      DE,(RSTMP0)
        PUSH    DE
        LD      BC,13           ; sizeof(rs_tbl)
        LDIR
        POP     HL              ; = (RSTMP0)
        LD      A,(RAMAD3)
        LD      B,A
        CALLRS  JINIT
        JP      RETCY
;
;       char    rsopen()
;
RSOPEN::
        LD      HL,(RSFCB)
        LD      C,254           ; buffer length
        LD      E,4             ; Raw I/O mode
        CALLRS  JOPEN
        JR      RETCY
;
;       uint    rsstat()
;
RSSTAT::
        JPRS    JSTAT
;
;       int     rsgetc()
;
RSGETC::
        CALLRS  JGETC
        LD      H,0
        LD      L,A
        RET     P                       ; no error
        LD      HL,-1
        RET
;
;       char    rsputc(c)
;       char    c;
;
RSPUTC::
        CALLRS  JSNDC
        LD      A,1
        RET     C                       ; STOP key was pressed
        LD      A,2
        RET     Z                       ; Time out
        XOR     A
        RET                             ; no problem
;
;       char    rsclose()
;
RSCLOS::
        CALLRS  JCLOS
RETCY:                                  ; return 255 if Cy set
        LD      A,0
        RET     NC
        DEC     A
        RET
;
;       uint    rsloc()
;
RSLOC0::
        JPRS    JLOC
;
;       uint    rslof()
;
RSLOF0::
        JPRS    JLOF
;
;       char    rsbreak(n)
;       uint    n;
;
RSBREA::
        EX      DE,HL
        CALLRS  JSNDB
        JR      RETCY
;
;       void    rsdtr(f)
;       char    f;
;
RSDTR0::
        JPRS    JDTR
;
        END
```

RS-232Cの準備を行なうためのもの。カートリッジがセットされたスロット番号と、ジャンプテーブルの番地が調べられ記憶されるので、その後の処理ではすす速くRS-232Cを呼び出すことができるのだ。また〝RSRESTORE〟は、ブレークベクトルとパッチを元に戻すためのものだよ。

コンパイルの手順と実行の方法なのだ

それでは最後に、今回紹介した通信プログラムをコンパイルする方法を紹介するね。まずは〝MED〟や〝KID〟などのスクリーンエディターを使って、リスト1〜3のプログラムを入力しよう。MSX-Cを使うための一般的なファイルに加えて、MSX-C Libraryに含まれる〝MSXBIOS.REL〟と〝MSXBIOS.H〟も用意する。そして、リスト4の手順でコンパイルすればいい。

入力間違えなどがあった場合に備えて、このリストをバッチファイルにしておくのもいいかもしれない。なお、誌面掲載の都合から途中でリストを折り返しているけれど、〝l80〟から〝xmain〟まではひとつの行だからね。

プログラムに誤りがあるとファイルを壊すかもしれないので、ソースファイルをバックアップしてから、プログラムを実行させよう。〝term〟でプログラムの実行がはじまり、MSXが通信ターミナルになるはずだ。また CTRL + STOP キーで、通信の後始末を行なってからプログラムを終了するぞ。

というところで今月はおしまい。来月をお楽しみにね。

LIST4 コンパイルの手順なのだ

```
m80 =rslib.z80
cf term
cg term
m80 =term.mac/m/z
l80 ck,term,rslib,msxbios/s,clib/s,crun/
s,cend,term/n/y/e:xmain
```

キットを利用して電光メッセージを映し出す

ハードウェア事始め

関　鷹志

今月は、嘉穂無線のエレキット『ワードフラッシュ』を使っての製作です。ワードフラッシュというのは、発光ダイオードを使った電光掲示板で、それをMSXで制御するインターフェースも同時に作ってみることにします。

⬆ワードフラッシュを使って文字を表示してみた。上下に文字を流すこともできる。

市販キットを使ってみる

5月に入ってスキーシーズンも過ぎ去り、ようやく腰を落ち着かせた関です。そうはいっても、このゴールデンウイークが終われば、またまた乗鞍岳での山岳スキーが私を待っているのですが……。でも、このコーナーのことはいつも第一に考えているのでご安心を！毎月、新しいネタを仕入れて、みなさんにお届けするつもりですから、お楽しみに。

それでは、さっそく今月の題材を説明しましょう。前回と前々回の2回にわたって拡張スロットアダプターというわりと規模の大きな製作を行なったので、今回はなるべく簡単に取り組めるものを考えてみました。思い切って市販キットを活用することにしたのです。最近は各社からいろいろなキットが市販されています。パーツショップ巡りでも取り上げた、秋月電子通商のキットのように、各ショップでしか手に入らないオリジナルキットもあれば、ワンダーキットなど、比較的どこのお店でも置いてあるものもあります。

こういった物の中のひとつで、嘉穂無線という会社からは、エレキットというブランド名のキットが販売されています。パーツショップに足しげく通っているみなさんならばもちろん知っていることでしょう。今回は、このエレキットのワードフラッシュをMSXでコントロールしてみることにしました。このようにMSXに市販キットを接続することによって、いろいろと利用範囲が広がるのではないでしょうか。今後は、こういった形態の製作もどしどし取り入れていく予定です。

今回使用できるマシンは、MSX、MSX2、MSX2＋のどれでもオーケーです。ただし、一部のプリンター接続不可能なマシンでは使用できません。

外部機器との接続手段

このワードフラッシュに限らず、MSXと外部の機器とを接続するにはインターフェースが必要になります。MSXにはいろいろな外部入出力端子が標準装備されていますが、インターフェースに用いることができそうなのは、ジョイスティックポート、プリンターポート、カートリッジスロット、そしてカセットインターフェースポートの4種類です。ちなみに最近の機種では、カセットインターフェースポートはなくなりつつあるので、ここでは対象外とします。

ジョイスティックポートには、AMPの9ピンタイプのコネクターが使用されています。その内容は、入力ポートが4ビット、入出力ポートが2ビット、そして出力ポートが1ビット分に相当します。そして電源供給用の＋5V端子があります。このポートが、ごく初期のMSXの一部を除いてはすべてふたつ分あるのです。

プリンターポートには、アンフェノールの14ピンタイプのコネクターが使用されています。内容は、出力ポートが9ビット、入力ポートが1ビット分に相当します。ただし、電源を外部に供給することはできません。ジョイスティックポートもプリンターポートも、ともにTTLレベルになっています。

カートリッジスロットの場合は、外部の外付け回路によってどんな構成にもできますが、凝ったものにしようとすればするほど回路は複雑になりますし、コストも高くなってしまいます。

電源を取り出すことができ、しかもBASICからでも比較的簡単にコントロールできるという点から、ジョイスティックポートを利用することがもっとも簡単といえます。しかし、ワードフラッシュの表示できるメッセージは64種類なので、これを選択するだけでも6ビットの出力ポートが必要になってしまいます。そこで、今回はプリンターポートを利用することにしました。外付けインターフェース回路はなるべく簡単にして、ワードフラッシュ側から電源を供給することにしています。

なお、このキットは拡張性が考慮されているので、将来的には任意の文字をMSXで発生させてやることも可能です。ただし、今回製作するインターフェース回路よりもはるかに複雑になるので、今後のお楽しみということにしておきましょう。もちろん、自分で回路を考えて、そこまで発展させられるという人は、ぜひチャレンジしてみてください。

ワードフラッシュとは?

ワードフラッシュとはいったいどういったキットなのでしょう。簡単に説明すると、最近街角の喫茶店や洋装店の入り口付近でよく見かける電光掲示板のスモールサイズだと思ってもらえば、まず間違いありません。スモールサイズというように、表示サイズは1画面6文字構成と小さく、1文字の大きさは縦45ミリ×横30ミリで、外形は幅250ミリ×高さ126ミリ×厚さ40ミリとなっています。

直径5ミリの赤色LED210個（横5ドット×縦7ドット×6ブロック）からなる表示部分を含めて、回路のほとんどの部分がプリント基板上で作ることができるようになっています。このため、比較的容易に、また確実に完成できます。キット本来の使い方をするだけならば、キットのほかには電源ユニット（外側がプラスのDCプラグ付きの9ボルト〜12ボルトのACアダプターが利用可能）が必要なだけです。メーカー推奨のアダプターはAC89(R)とAC87(R)ですが、これにこだわる必要はないと思います。

ワードフラッシュに表示可能な文字パターンは全部で64種類で、143ページにある表のとおりです。この文字パターンの表示部上での動き方はさまざまで、ここで説明するよりは、キットを完成させて見てもらったほうがわかりやすいでしょう。また、キット販売店でのデモ展示で見るのが一番手っ取り早い方法かもしれません。

ワードフラッシュの全回路図は、同封されている説明書の中にあるので、そちらを参照してください。

それでは、内部の構成を説明していきましょう。ワードフラッシュ本体内部では、CPUを持っていません。データ書き込み済みのマスクROM（32768×8ビット）、カウンターIC、LEDドライブIC、デコードICがおもな部品です。

全体の動作のもとになる基準発振回路は、CMOSのインバーターを抵抗器とコンデンサーとで組み合わせた回路で、半固定抵抗器を回転させることにより、約2.6キロヘルツ〜8.3キロヘルツまでの範囲で変化させることができます。

ROMのデータバスの8ビット中7ビットは、トランジスタと抵抗器によるLEDのドライブ回路を経由してLEDに接続されています。LEDは、基板上でマトリックスが組まれています。

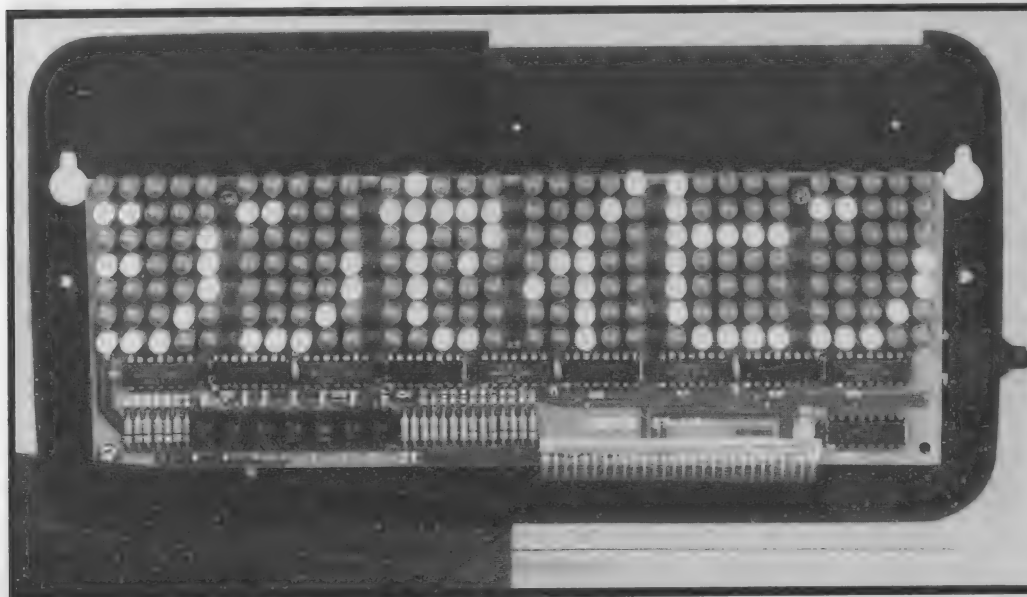
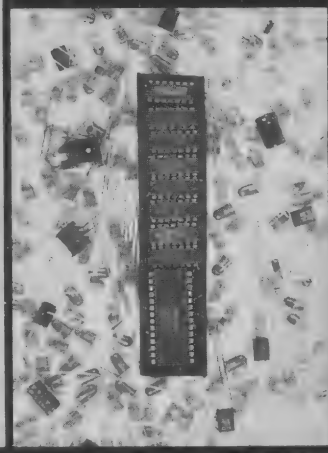
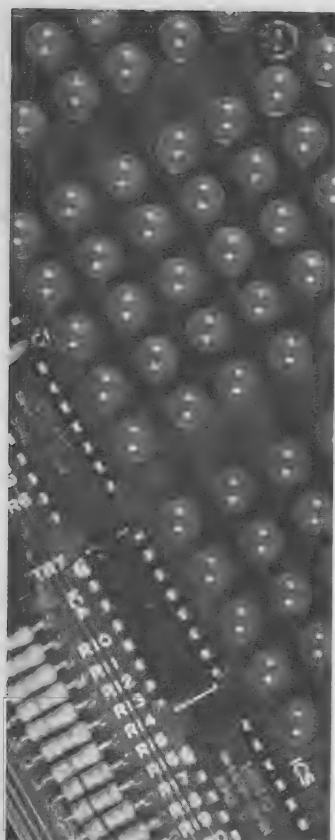
基準発振信号はバイナリーカウンターで分周されます。分周された信号は5ビットがLEDの横のスキャンタイミングに用いられます。表示方法はダイナミック点灯方式と呼ばれる方法を利用しています。縦7ドットは同時に点灯しているのですが、横の30ドット（5ドット×6文字分）はどれかひとつしか点灯していないのです。これが高速で行なわれているので、人間の目から見ると錯覚のおかげで同時に点灯しているように見えるのです。5ビットデータに対応したLEDの光り方はROMに記録されているので、ROMのアドレスであるA0〜A4に接続されています。

また、画面が流れるように変化するのは、アニメーションの原理を利用しています。つまりひとつのメッセージは16コマのアニメーションになっていると考えてもらってほぼ間違いありません。16コマべつべつに異なった絵のパターンが記録されていて、それが次々に表示されて、動いているように見えるのです。16コマ分の変化は4ビットで表現されて、A5〜A8に接続されています。

内蔵ROMに含まれるメッセージは全部で64種類となっています。これはROMのアドレスA9〜A14の計6ビットに与えるデータによって変化するようになっているのです。全回路図には、そのほかリピート回路やスイッチとのインターフェース回路が含まれていますが、MSXと接続することに関してはまったく不必要な部分なので、ここでは紹介を省略します。

部品をチェックしよう

肝心のキットが動いてくれないと、MSXと接続しようがありません。まずはキットをキット単体として動くように製作してしまいましょう。キットには12ページもの詳しい組立説明書がついているので、私が今さら説明しなくても、この説明書を十分読んでおきさえすれば、簡単に完成させることができるはずです。

まず、キットを買ってきて開封したら、はやる心を抑えて部品のチェックから始めましょう。キットとはいえ、部品の袋詰め工程などでは人手がかかっているので、本来なら入っていなければいけない部品が入っていないこともありえます。余分に入っていたら、黙ってほくそ笑んでいればいいのですが、足りない場合は声を大にして部品を請求しなければいけません。部品が足りない場合は、メーカーのほうに連絡してください。

←↓ワードフラッシュには内蔵のROMに64種類のメッセージが登録されています。このキットを製作するときは、LEDの取り付けに十分注意しましょう。傾いていると文字がよく見えないことがあります。

キット製作上の注意

前のページでも触れたように、ワードフラッシュには12ページもの説明書がついているので、それをよく読んで組み立てれば、うまく完成するでしょう。

とはいえお節介な私は少々出しゃばって、いくつか注意事項を述べさせていただきたいと思います。

このキットの場合、ICだけでも12種類21個も含まれていますし、抵抗器にいたっては、7種類44本も入っています。これを仕分けしながらチェックするだけでも、わりと骨が折れるはずです。あわてず、急がず、自分のペースで順を追って組み立てていくのが完成への近道ではないでしょうか。

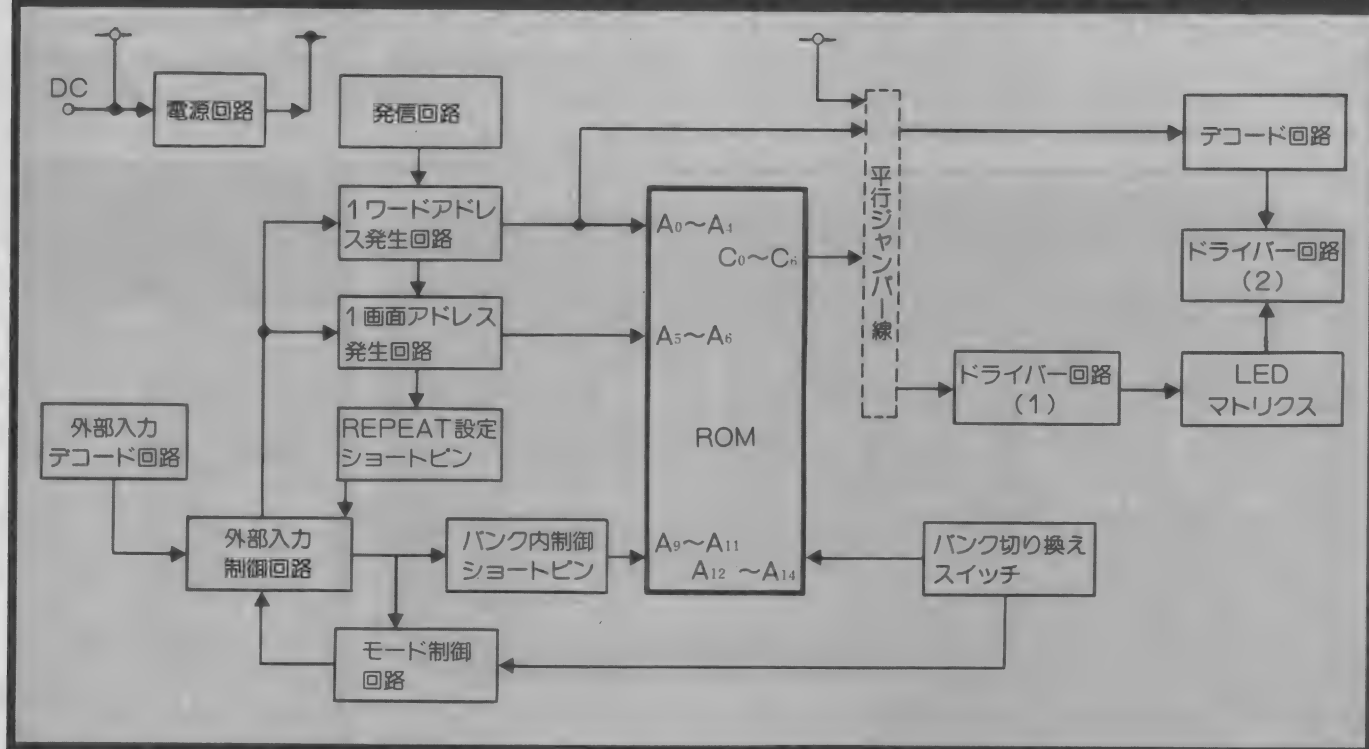
また、ほかの部品は少々曲がって実装しようがどうしようがかまいませんが、LEDだけは垂直に取り付けないと、表示したときにかなり見にくくなってしまうので注意が必要です。説明書にもあるように、最初は片方の足だけをハンダづけして傾きを調整したあと、もう片方の足をハンダづけするといいでしょう。もちろん、この際、LEDの極性は間違えないようにしてください。LEDは余分が1本も入っていないので、失敗するとヒサンです。

完成して無事に動いたら、今度はいよいよMSXと接続するために若干の改造を行ないます。改造とはいっても、幸いこのキットには基板上に外部拡張端子を装備しているので、そんなに大袈裟なものにはなりません。外部拡張端子は、50ピンでちょうどフラットケーブル用コネクターが取り付けられるようになっています。ただし、コネクターの種類によっては、ケースに加工が必要となります。私が使用した山一の基板用L字コネクターでは、ケースの穴を大きくしないと取り付けができませんでした。また、外部拡張端子のピン番号とコネクターのピン番号は一致しないので、これも注意が必要です。偶数番台と奇数番台がまったく入れ代わっているのです。これは設計が悪いのか、こういう用途にコネクターを使った私が悪いのかは定かではありません。

コネクターを使うのがもったいないという人は、直接外部拡張端子から信号を引っ張りだしてもかまいません。ただし、あとあと、拡張回路が接続できなくなる可能性があるので、注意してください。

インターフェース回路

MSXのプリンターポートと、ワードフラッシュを接続するための外部インターフェース回路は、143ページの図2のとおりです。ご覧のように、ICを2個使用しただけのとても簡単な回路です。これならラクに製作できることでしょう。この回路で使用している74LS574、74LS107はともにLSタイプのTTLですが、ALSタイプのTTL、HCタイプのCMOSなどを使うことも可能

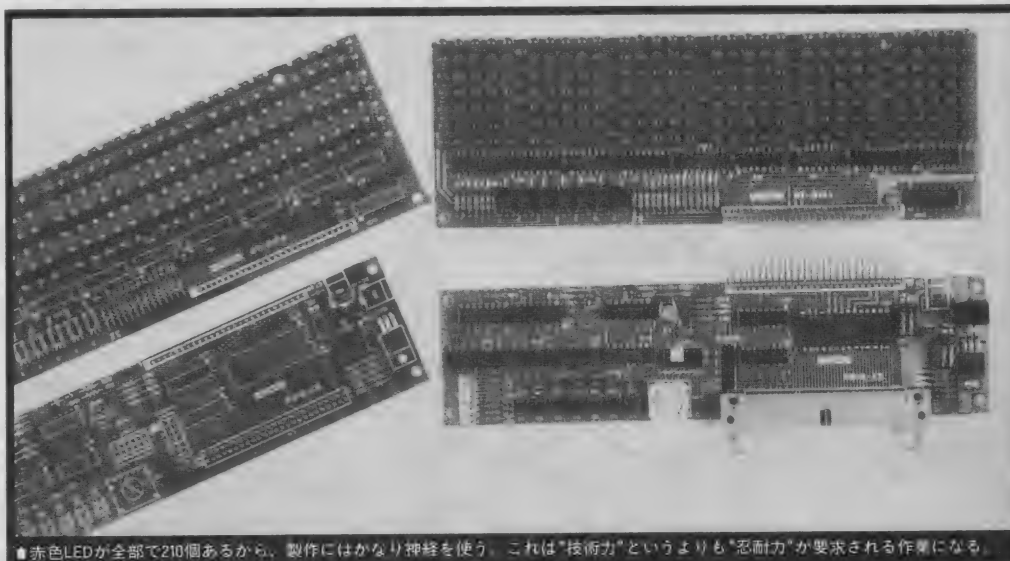
図1 ワードフラッシュブロック図

です。ただし、HCタイプに限らず、CMOSを使うときは未使用の入力端子は必ず電源のプラス側、もしくはグランド側に接続する必要があるので、そのあたりの事情が理解できている人以外はむやみな置き換えはやめておいたほうが、無難だと思います。

では、この回路の仕組みを説明していきましょう。このコーナーでも以前何度か取り上げたように、プリンターポートは、ハンドシェイクという技法を使ってデータを確実に渡すようにしています。そこで、この技法をそのまま活用できるようにしました。そうしておけば、プリンターポートはMSXのBASICからでも簡単にコントロールできるからです。

今回使用しているICは、Dフリップフロップ(D-FFと略)とJKフリップフロップ(JK-FFと略)の2種類のフリップフロップ回路です。D-FFはD端子に与えられたデータをCLK信号の変化の瞬間（立ち上がり、もしくは立ち下がり）に記憶するもので、その状態を新しいデータが来るまではずっとQ出力に出力しています。JK-FFはJ入力とK入力の状態によって、CLK信号の変化の瞬間に出力状態を変化させるものです。J=H、K=LならばQ=H、$\overline{Q}$=Lに、J=L、K=HならばQ=L、$\overline{Q}$=Hに、J=K=Hならば出力を反転させ、J=K=Lならば出力は変化しないのです。

このふたつのFFをうまく利用することにより、回路を簡略化してみました。プリンターポートに何かデータを出力すると、通常はHレベルの$\overline{\text{STROBE}}$信号が、一瞬Lレベルになります。その瞬間にJK-FFである74LS107はクリアーされ、BUSY=Hとなります。そのため、次のデータは送って来られない状態になります。このMSXからのデータそのものは、$\overline{\text{STROBE}}$信号がLレベルからHレベルに変化した瞬間にD-FFである74LS574に記憶されます。

ワードフラッシュ登録データ一覧

		メッセージ	コード			メッセージ	コード
1	1	コンニチハ	@	5	1	Fight!	
	2	イラッシャイマセ	A		2	Take it easy	a
	3	ドナタデスカ？	B		3	Let it be	b
	4	オハヨウゴザイマス	C		4	Oh! My God	c
	5	コンバンワ	D		5	BINGO!	d
	6	アリガトウゴザイマシタ	E		6	Happy Birthday	e
	7	ゴクロウサマデシタ	F		7	Merry X'mas	f
	8	サヨウナラ	G		8	A Happy New Year!	g
2	1	オフロニ ミズガ ハイリマシタ	H	6	1	ハッシャシマス START!	h
	2	オフロノ オユガ ワキマシタ	I		2	バックシマス	i
	3	アメガ フッテキマシタ RAIN!	J		3	← 左セツシマス TURN LEFT	j
	4	ゲンカンニ オキャクサマデス	K		4	→ 右セツシマス TURN RIGHT	k
	5	シバラク オマチクダサイ	L		5	STOP	l
	6	ゴヨテイノ オジカンデス	M		6	タダイマ コショウ テイシャ中!	m
	7	カンキ シテクダサイ	N		7	タダイマ ニモツノ ツミオロシ中	n
	8	キンエンデス	O		8	赤チャンガ ノッテイマス オサキニドウゾ	o
3	1	オハイリクダサイ	P	7	1	イラッシャイマセ ホンジツハ	p
	2	マエヘ オススミクダサイ	Q		2	トクバイビト ナッテオリマス	q
	3	右へ オススミクダサイ	R		3	ホンジツ テンジソクバイ	r
	4	左へ オススミクダサイ	S		4	カイサイ中	s
	5	上へ マイリマス	T		5	トウテンハ ボウハンカメララ	t
	6	下へ マイリマス	U		6	セッチシテイマス	u
	7	ドアガ シマリマス	V		7	アシタハ テイキュウビト	v
	8	チュウイ シテクダサイ	W		8	ナッテオリマス	w
4	1	Welcome	X	8	1	シンセイヒン ハツバイ中	x
	2	Thank You	Y		2	ゴヨヤク ウケタマワリ中	y
	3	I Love You	Z		3	ホンジツ サービスDAY	z
	4	Have a NICE DAY!	[		4	ゴジュウニ オトリクダサイ	{
	5	Good Luck	¥		5	オキニイリノ ショウヒンガ	+
	6	See You Again	]		6	ゴザイマシタラ	}
	7	Good Morning	^		7	カカリインマデ	~
	8	Good Night	−		8	オモウシツケクダサイ	?

▲赤色LEDが全部で210個あるから、製作にはかなり神経を使う。これは"技術力"というよりも"忍耐力"が要求される作業になる。

さあ、もうすぐ完成だ

回路の説明を続けます。ワードフラッシュは、この74LS574に書き込まれたデータに基づいたメッセージを出力します。そのメッセージが一画面分終了すると、74LS107の$\overline{CLK}$端子にはHレベルからLレベルに変化する信号(じつはA8)が与えられます。するとJ=Hレベル、K=Lレベルに保たれているので、$\overline{Q}$=Lとなります。すなわち、BUSY=Lになるのです。BUSY=Lという状態を受けて、MSXはプリンターポートに新しいデータを出力して、$\overline{STROBE}$信号をHからLに変化させます。この繰り返しにより、確実に一画面が終わったと同時に新しいデータをワードフラッシュに送るのです。

製作にあたって、注意しなければいけないことがいくつかあります。ICのピン番号、コネクターのピン番号はくれぐれも間違わないように。とくにワードフラッシュ側のコネクターは、コネクター本来のピン番号とは異なっているので、気をつけてください。また、プリンターポート接続用のアンフェノールコネクターに圧着タイプコネクターを使用したときも注意が必要です。ケーブルの1番ピンの次は8番ピン、その次が2番ピン、

リスト

```
10 'ワード゛フラッシュ コントロール
20 'Presented by T.SEKI
30 READ D$
40 IF D$="*" THEN END
50 LPRINT D$;   :'セミコロンガ゛ ナイト ヒョウジ゛ハ オカシクナリマス
60 GOTO 30
100 DATA @,A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q
110 DATA R,S,T,U,V,W,X,Y,Z,*
```

そしてその次は9番ピンという順序になるからです。

コネクターに接続するフラットケーブルは、反対側の末端の加工のしやすさからスダレタイプを選ぶといいでしょう。基板上では、ケーブルの線1本1本の被覆をむいて使うことになるからです。これらの回路を組む基板は、サンハヤトのICB-93程度の大きさがあれば十分でしょう。もし大きい基板が手元にあるようならば、必要な部分だけを切って使うのもひとつの方法です。

回路に問題がないようでしたら、ワードフラッシュ本体基板上のジャンパーピンであるJP1、JP2、JP3、そしてJP6を抜きます。こうしないと、MSXでワードフラッシュ本体をコントロールできないのです。取り外したピンはなくさないように、ちゃんと保管しておいてください。単独で動作させるときには、また必要になるからです。

次に、ワードフラッシュ本体もMSXも電源を切った状態で、ワードフラッシュインターフェースを接続します。コネクターは両方とも方向性があるので、無理なく差し込める向きに差し込んでください。ワードフラッシュとMSX本体の電源を入れると、何かメッセージが表示されるはずです。電源を入れても表示が異常だったら、急いで電源を切ってください。

いわゆるイニシャライズを行なっていないので、このメッセージは何が出るかわかりません。ともかく、何かメッセージが出たということは、配線がまず間違いないとひと安心できるのです。あとは、テスト兼用でプログラムを実行させるだけです。

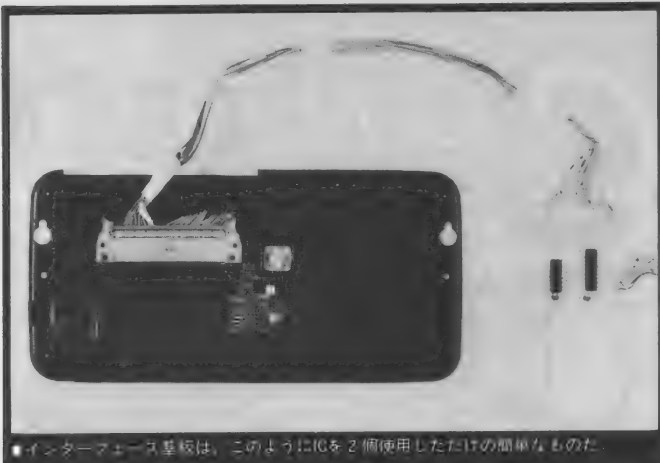
プログラムについて

今回のプログラムは、BASICによる簡単なものです。サンプルプログラムといった程度の内容なので、自分で自由にアレンジして作り変えてみてください。

READ文でDATA文中のコード番号を読み取り、コード番号が〝*〟ならばプログラムを終了させ、それ以外の場合はLPRINT文でプリンターポートに出力します。プリンターポートに出力されるのは、コード番号に応じたキャラクターコードです。メッセージ一覧表中のコード番号に対応しているので、DATA文中のデータは自由に書き換えてみてください。DATA文中のデータの並んでいる順番にメッセージが次々と表示されるようになっています。メッセージの流れる速度は、プログラムでは変更できません。速度を変化させるには、ワードフラッシュ基板上の半固定抵抗器を回転させてください。

LPRINTの最後の〝;〟(セミコロン)は、プリンターの改行コードであるCRとLFを出力させないためのものです。これを忘れると、不必要なメッセージがいちいち表示されることになるので、気をつけてください。

もし、表中のコード番号とメッセージが一致しない場合は、データラインの配線がどこか入れ代わっている可能性があります。でも、そうはいってもせっかく動いている回路に手は加えたくないというのは誰にでもある心情ではないでしょうか。そういう場合は、コード表自体を自分用に作り変えてしまえばいいのです。たんにコードが入れ代わるだけで、何も支障は出ないはずです。

今回は、MSXを利用してワードフラッシュをさらに楽しく活用したのか、はたまたワードフラッシュを利用してMSXを活用したのかわからないほど規模が大きくなりました。このように規模が大きなものでも、プリント基板やマニュアルがしっかりと準備されているキットを使えば簡単に完成できます。今までは自作だというと敬遠していた人でも取り組んでもらえたのではないかと思っています。今後もこういう市販キット利用も含めて、楽しい製作を行なっていくつもりなので、楽しみに待っていてください。

■インターフェース基板は、このようにICを2個使用しただけの簡単なものだ。

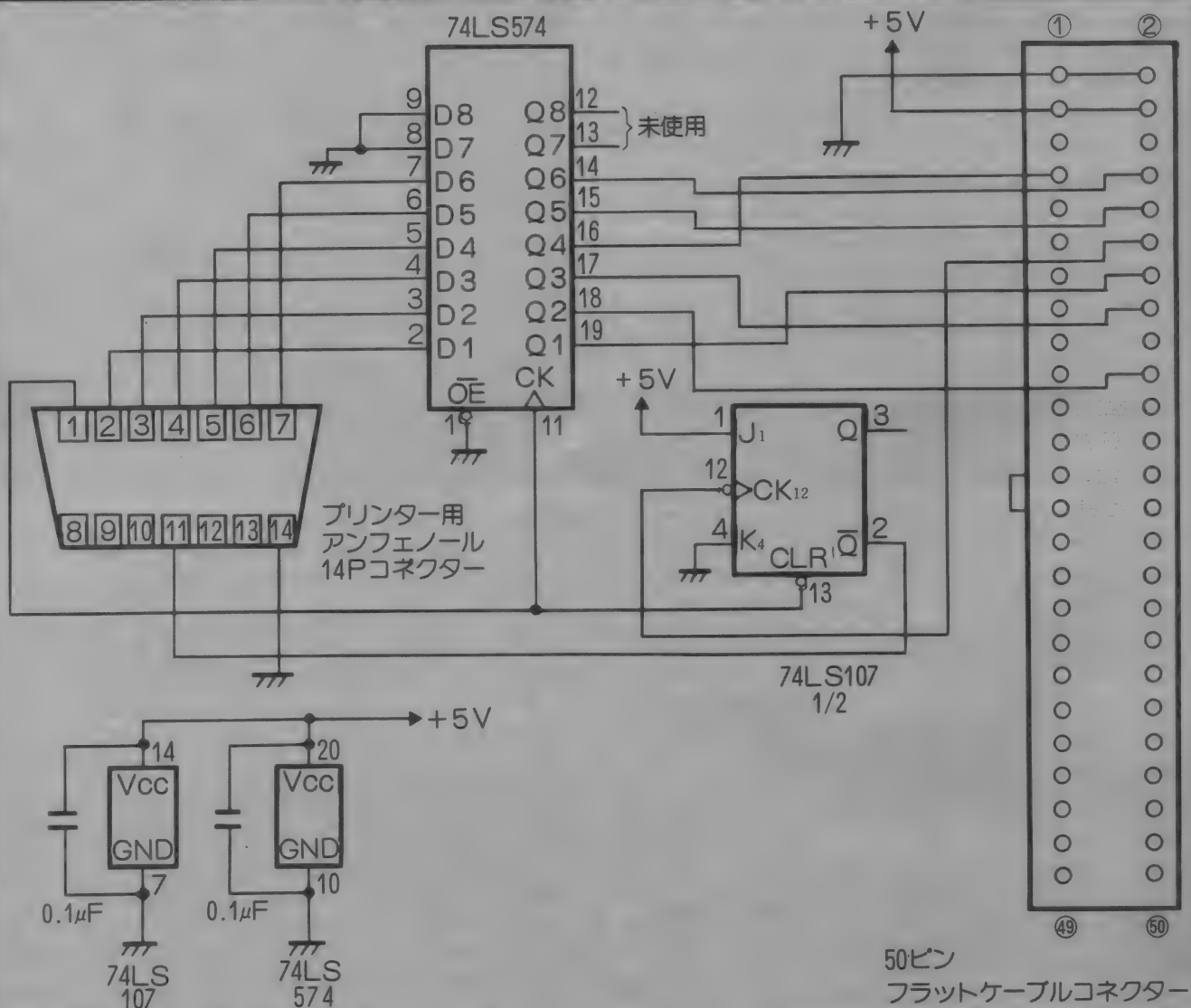
おたより待ってます

このコーナーでは、みなさんのおたよりを待っています。いいアイデアを思いついたんだけど、それを実現して！　とか、こんな物があったら便利だからぜひ作って、などリクエストがあったらドシドシ送ってきてください。今回のワードフラッシュのように、市販されているキットを利用する企画でも、オーケーです。

また、質問のはがきをたくさんいただくのですが、そのすべてに回答することは不可能なので、ご了承ください。できれば、身近でハードに詳しい人に聞いたり、専門書などで自分で調べるなどの努力をしてみてくださいね。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ハードウェア事始め係

図2 インターフェース回路図

74LS574
D8 D7 D6 D5 D4 D3 D2 D1 $\overline{OE}$ CK
Q8 Q7 Q6 Q5 Q4 Q3 Q2 Q1
未使用
+5V
①②
プリンター用
アンフェノール
14Pコネクター
J_1 Q CK_{12} K_4 CLR $\overline{Q}$
74LS107
1/2
Vcc GND
0.1μF
74LS
107
74LS
574
㊾㊿
50ピン
フラットケーブルコネクター

MSXマガジン

SOFTWARE CONTEST

ソフトウェア・コンテスト

最近、なかなかいい作品が来ないね。やっぱりたいへんかな？　でも、グランプリ賞金は50万円だし、一攫千金ねらうのもいいんじゃない？

今月からアドバイザーとして、編集部から吉田建設をプログラムした吉田哲馬、ショートプログラム担当の林ロロオ、そして音楽のこころ担当のそらまめの３人が登場することになった。吉田哲馬がプログラム、そらまめが音楽、そして、林ロロオがゲームデザインのアドバイスをすることにした。

ちょっと厳しめのアドバイスが出るかもしれないけど、気を悪くしないでね。まあ、仕事上いろいろなゲームを見て、どんなゲームがおもしろいか、それなりに知っているつもりなので、そんなに間違ったことは言わないと思う。素直に聞いて、応募作の改良なり、新しいプログラムを作る参考にするなりしてね。それに、イイ、と思った作品は３人で応援するからがんばってちょうだい。

残念ながら、今月の入賞作品はなし。選外佳作として愛知県の増田輝満くんの作品を紹介しよう。これは、もう、ほとんどドラクエにそっくり。〝テルイム〟というスライムみたいな敵キャラも登場しているし、あんまり似ているのもなんだなー、と思ってしまった作品なのだ。デキはいいけどね。

選外佳作　BAZIRA & SAPPHIRE（バジラ　アンド　サファイア）　MSX1　愛知県　増田輝満

ドラクエタイプのショートRPGだ

先ほども書いたように、この作品はドラクエそっくりのゲームシステム。主人公が王様の命令を受け、ひとり旅に出る。目的は悪の手先、バジラを倒すことだ。

じつは、この作品はカセットテープで送られてきた。プログラムもけっこう長いものになっているし、使いにくいカセットテープでよくここまでできたな、と感心してしまったのだ。それなりにゲームのテンポもいいし、シナリオもよく考えられていて、最後のどんでん返しなんかもおもしろかった。ゲームシステムがドラクエそっくりなのと、ちょっと短いシナリオであることを除けば、けっこう楽しめるRPGだと思うぞ。ほんとに。

⬆これがゲーム画面。スクロール画面が小さめだけど、どうして？　MSX1だとそんなに大変じゃないと思うけど。

入賞しなかった一番の理由は、やっぱりシナリオの短さと、オリジナリティーの足りなさ、だろう。

今のRPGはプレイヤーキャラクターが複数なのが当たり前だけど、この作品は最後までひとりで旅を続ける。仲間らしき人物も登場してこない。なんとなく味気ないのだ。きれいな女の子とかがいて、その子と恋に落ちるとかいうシナリオがあるだけでも、ずいぶん華やかになったと思うぞ。

べつにプレイヤーキャラクターが複数でないといけない、と言っているんじゃない。ひとりでも、それなりの理由とシナリオの裏付けさえあれば何人でもいいわけ。

⬆主人公がひとり。敵キャラも１匹。ちょっと寂しいかな。多いほうがよくない？

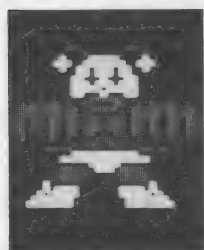
それに、ゲームシステムにオリジナリティーがないのなら、シナリオに凝って、そのへんで勝負するしかないでしょ？　だから、もう少しシナリオに力を入れてほし

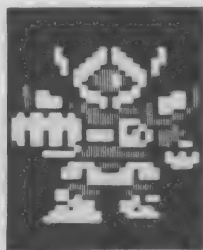
かったな。うーん、残念。

個人的には、ゲームシステムがほかのゲームと似てても、そんなに悪いことじゃないと思うのだ。新しいシステムが考えつけないんだったら、他のゲームを真似してとりあえず作ってみる。作ってみると、こうしたほうがいいんじゃないかって、自然にオリジナルのアイデアが出てくるものだ。

だから、とりあえず作ってみて人に遊んでもらい、その意見を反映させて次の作品にとりかかる。これを繰り返していくうちに、おのずと力がついてくるはずだ。それに、自分でもいろいろなゲームで遊んでみて、どんなゲームがやってて楽しいか、どんなシナリオだと遊んでておもしろいか、いろいろ考えてみることも必要だろう。

この作品自体のテンポとか、操作性は、ほとんどBASICで組まれている割には、けっこういい線いっている。もう少しコマンド関係をマシン語化して、スピードを速くするといいんじゃないかな。

けっこうユニークな敵キャラたちね

パンチマンという名前のへんな敵キャラだ。

スライムの親玉みたいな敵キャラ。かわいいね。

こんなロボットみたいな敵キャラもいるんだね。

編集部からのアドバイス

吉田哲馬(吉田建設プログラマー)

けっこうええんやないの? キャラクターの絵とかなかなかうまいし、ほとんどBASICにしてはようやっとるわ。あの、何とかっていう魔法あったやろ? あー、ヒエラル? ようするに、あれドラクエのルーラやろ? 城にもどるやつ。あのときの画面処理なかなかええやん。実際に飛んでるみたいでなかなか気持ちよかったで。ああいうの、もっとどんどん入れたらよくなるんちゃうかなあ。

林ロロオ(ショートプログラム担当)

あ、ちゃんと動いてますね。たいしたもんです。操作性もなかなかグーだし、スッキリとまとまっていて楽しめました。でも、このままだったらウチのコーナーでもボツですね。なんてったって、ゲームソフトは鮮度が命です。今までのゲームの焼き直しばかりじゃ、すぐにあきられちゃいますよ。これだけ作れるんだったら、オリジナリティーさえあればもう勝ちです。精進してください。

そらまめ(音楽のこころ担当)

えーと、音楽に関してはあまり力を入れてないみたいだね。ゲームのおもしろさの半分は音楽だと思っているボクとしては、ちょっと残念だな。敵を攻撃したときの音も貧弱だし、もう少しがんばってほしい。お願いしますよ。でも、関係ないけど〝がちゃがちゃ〟っていうものが町にあって、100ゴールド入れると変なアイテムがもらえるってのはよかったね。あれ、なかなかおもしろかったぞ。

どんどん応募してきてくれ! 親切丁寧なアドバイスをするぞ

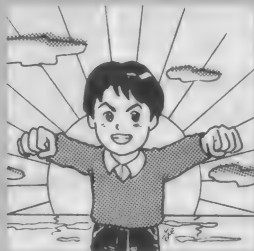
残念ながら、今回紹介した増田輝満くんの「BAZIRA & SAPPHIRE」は入選しなかったけれども、アドバイスを参考にして、もう一度チャレンジしてみてね。基本的な部分のプログラムは、けっこうできあがっていると思うので、シナリオのほうを重点にさらにパワーアップしてみよう。あと、ディスクを買うことを、強く勧めるぞ。プログラムの開発スピードがグンと上がるはずだ。

もちろん、ほかの人も以下の応募要項をよく読んで、編集部に送ってきてほしいぞ。

〝MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト〟では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められた作品に対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします。

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびTAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿は堅くお断わりいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア。
②対応機種(MSX、MSX2、MSX2+)の明記。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

めざせ!! 堀井賞・木屋賞

グランプリ賞金 50万円

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェア・コンテスト係

作品の大幅なレベルアップで
興奮もクライマックスだっ!

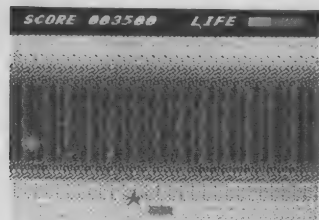
SHORT PROGRAM ISLAND

ショートプログラムアイランド

今月の3作品は、どれもリストがちょっと長め。でも、どの作品も遊びごたえはタップリだ。労力を惜しまずに、せっせと入力にはげんでくださいね。

第1席 MAGGET

by XOR
リストは150ページ

磁石の性質は、ゲームの世界に応用するのにじつに都合がよろしい。同極どうしは反発し合い、異極どうしは引きつけ合う。この性質をうまく利用すれば、とてつもなくおもしろいゲームが作れそう、なんて考えていたやつは大勢いるかもしれない。でも、ここまで鮮やかにアレンジしたゲームは初めてじゃなかろうかと思わせる、抜群のセンスの作品が送られてきたのだ。単純そうな見てくれとは裏腹に、思いっきりのめり込めるゲームだぞ。

↑うしろから取るのが高等テクなのだ。

プログラムはデータ作成用と実行用の2本に分かれている。そのうち、リスト1はマシン語のファイルを作成するためのもの。1文字でも間違えたらちゃんと動いてくれないので、心して打ち込んでくれ。入力ミスがないことを確認したら、フォーマット済みのディスクをドライブにセットしたうえで、実行してみよう。ディスクに〝MAGGET.OBJ〟というファイルが作られたはずだ。

↑磁石が星を吸い寄せる感じが不思議と気持ちいい。病みつきになりそうなゲームだ。

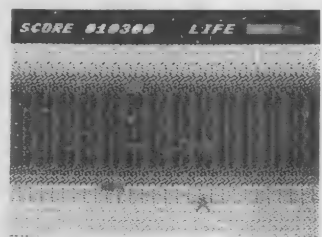
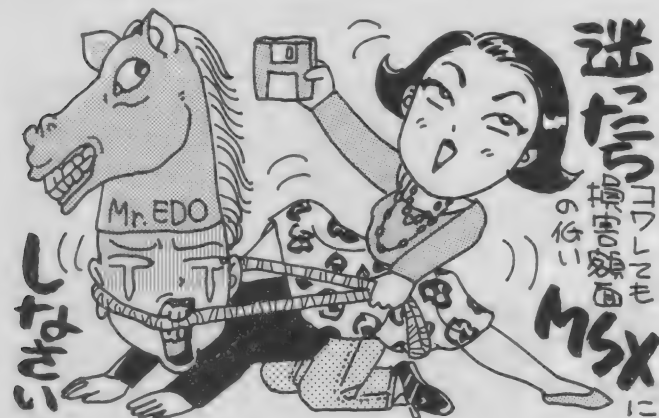
作業が終わったら、今度はリスト2を入力し、実行しよう。すると、ディスクからリスト1で作成したファイルを読み込んで、いよいよゲームがスタートするぞ。

キミが操るのは、赤と青のツートンカラーの棒磁石。赤いほうがN極、青いほうがS極だ。カーソルキーで上下左右に移動し、スペースキーでN極とS極の向きを変えながら、右へ右へと進んでいく。背景が横方向に多重スクロールするのでシューティングゲームと勘違いする人もいるだろうが、じつはそうではない。画面上を流れている星を片っぱしから吸い寄せるのが目的なのだ。

星は赤、青、黄の3種類ある。それぞれN極、S極、鉄を表わしているので、吸い寄せるためには磁石の性質を考えたうえで、星の色に合わせて自機の向きを変える必要がある。さらに、取るとダメージを受けるゴミまで飛んでくるから、慣れないうちは頭がパニックに陥りそうだ。

画面の右上のほうに表示されている〝LIFE〟のゲージが真っ赤になってしまったらゲームオーバーだ。ちなみに、LIFEは1万点ごとに増えてくれる。難易度は高いが、やりがいのあるゲームだ。

↑1万点を超えるのは至難のワザだぞ。

 MSX(RAM32K以上) MSX2(VRAM128K以上) MSX2+専用 要FMPAC、本体内蔵FM音源 要ディスクドライブ 要MSXべーしっ君 要漢字ROM

第3席 海峡

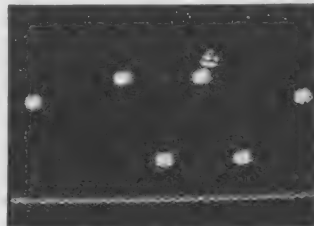
MSX1 MSX2 MSX2+

by IGACHAN

リストは152ページ

純文学作品を思わせるタイトルが指し示すとおりの、日本人の心に強く訴えかけてくるような秀作が登場した。思わず海の向こうを見つめながら、遠き故郷に思いを馳せてみたくなるゲームだぞ。

主人公は海峡を渡るヒヨワな渡り鳥。こいつは長い時間飛行することができないために、雲の上を次々に飛び移りながら進まなければならないのだ。カーソルキーまたはジョイスティックを使って、タイミングを見計らいつつ画面の右端まで誘導してあげよう。

誤って雲を踏みはずすと、そのまま海へまっさかさまだ。チャンスは5回。心して取りかかろう。アコーディオンを思わせる音色の独創的なBGMが、プレーヤーを哀愁の世界へ誘ってくれる。

⬆日本人なら絶対に楽しめるに違いない。

変数表

変数	内容
A,S	キー入力用
G	トリガー入力用
D	データ書き込み用
RO	ラウンド数
CH	渡り鳥の数
X,Y	渡り鳥の座標
JP	ジャンプ用
VX	慣性
CO	雲の数

行番号表

行番号	内容
10〜170	初期設定
180〜210	タイトル画面の表示
220〜300	ワークエリアの設定
310〜360	メーンルーチン
370〜430	ラウンドクリアー処理
440〜500	ゲームオーバー処理
510〜600	エンディング処理
610〜690	サブルーチン
700〜1170	データ

マシン語の説明

アドレス	内容
D000	ワークエリアのセット
D020	背景のスクロール
D080	雲の移動
D0E0	BGMの演奏を開始
D100	当たり判定処理
D150	BGMの演奏処理
D1F8	BGMのワークエリア
D1FB	雲のワークエリア
D1FC	スクロール用
D200	山の地形データ
D220	海の地形データ
D360	スプライトパターン
D400	雲の移動量
D500	BGMのデータ

ショートプログラム大募集

このコーナーでは、みなさんから送られてきた投稿作品の中から選んだ優秀作を4段階にランク分けして、賞金をお支払いするとともに、誌面へ掲載いたします。各ランクの賞金は、第1席が10万円で、以下、第2席が5万円、第3席3万円、そして佳作には1万円となっております。

さて、賞金制を導入していらい、ますます盛り上がりを見せてきた当コーナー。作品のレベルも高くなるいっぽうで、担当者もどれを掲載したらいいものかと、毎月うれしい悲鳴を上げているほどです。

プログラムが出来上がったら、ディスクまたはカセットテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表などのプログラムに関する資料をそえて、編集部まで送ってください。なお、盗作や他誌との二重投稿は固くお断わりいたします。また、送っていただいた作品は返却することができませんので、ご了承ください。

来月号より、このコーナーはさらにパワーアップしてお送りする予定です。より質の高いプログラムを、1本でも多く掲載できるように努力しますので、みなさんもぜひ応援してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

第3席 SPACE WAR2

MSX1 MSX2 MSX2+

by福田浩志

リストは154ページ

先月号で紹介したシューティングゲームに、早くも続編が登場だ。タイトルが示すように、宇宙空間が舞台なのは先月の作品と変わらない。しかし、前回は横スクロールタイプで、自機はヘリコプターだったのが、今回は縦スクロールで、自機もカッコいい戦闘機に変更されている。なお、このゲームを楽しむためには、べーしっ君ぷらすが必要だぞ。

操作にはジョイスティックを使用する。プログラムを実行すると、しばらくたってからタイトル画面が表示される。ここでトリガーAを押せば戦闘開始だ。

例によって、ジョイスティックで自機を上下左右に動かして、トリガーAでミサイルを発射する。迫りくる敵機を蹴散らして、各面の最後に控えているボスキャラを撃破することが目的だ。

ステージは全部で5面。自機のストックは3機で、1万点ごとに1機ずつ増えるぞ。

⬆スカッとできるシューティングゲーム。

行番号表

行番号	内容
10〜60	初期設定
70〜80	敵の弾の軌道計算
90〜100	変数の初期化
110〜130	敵弾を発生させる
140〜180	敵弾を動かす
190〜220	自機の弾の処理
230〜250	自機の移動
260〜290	背景の星の移動
300〜310	プログラムの終了判定
320〜390	敵を発生させる
400〜560	敵を動かす
570〜600	当たり判定をする
610〜890	ボスキャラの処理
900〜950	ミスしたときの処理
960〜980	リプレーの処理
990〜1010	フォントと色の設定
1020〜1030	スプライトの作成
1040〜1080	タイトル画面の表示
1090〜1110	初期設定
1120〜1150	メーンルーチン
1160〜1190	面クリアー処理
1200〜1220	サブルーチン
1230〜1260	効果音を発生させる
1270〜1370	スプライトデータ

変数表

変数	内容
TX,TY	敵弾の座標
TH	敵弾の飛ぶ方向
ZX,ZY	自弾の座標
X1,Y1	敵とボスキャラの座標
HX,HY	星の座標
S	星の移動速度
B	敵の種類
K	敵が弾を出す頻度
X,Y	自機の座標
XS,YS	敵弾の発射位置
K	スティックの入力用
A1	敵弾のスピード
W	ウエート用
H	自機が破壊されたときに−1が入る
SC	得点
HS	ハイスコア
RD	現在のラウンド数
LV	敵の攻撃レベル
Z	残機の数

今月号より新連載のこのコーナーは、文字どおりMSXプログラミングの基礎であるBASIC言語を、誰もが自由自在に使いこなせるようになることが目標である。少々難しい話が出てくることもあるが、気合を入れて読んでくれたまえ。いつか必ず制覇できるときがくるぞ。

今月のお題目 スクロールに挑戦!

BASICは、多くの人が自由にプログラミングに取り組めることを目的に開発された言語である。高度なエラーチェック機能を有した、それはそれはよくできた代物だ。しかし、それほど優秀なBASICをもってしても、MSXを意のままに操るのは決して容易なことではない。読者のみなさんの中にも、処理速度の遅さや解説書の難解さに、もうイヤーン、と音を上げてらっしゃる方が多いことであろう。

が、しかし！　あきらめるのはまだ早いぞ。人間、努力をすれば必ず報われる、という永久不変の法則の正当性は、かとうかずこを射止めたそのまんま東の例を持ち出すまでもないだろう。

そう、このコーナーの主旨は、読者全員がBASICを完全制覇するための橋渡しをすることである。幸いなことに、大変心強いお方の協力を得ることができた。そのお方は、永年BASICの研究に没頭するうちに、ついに現人神と化してしまったそうだ。それじゃ、神様、よろしくお願いします。

神様　いいよーん。

——あららら。と、とにかく、今月はゲーム作りのうえで決して避けては通れない道、〝スクロール〟がテーマなのだ。処理速度の遅いBASICでどーやって画面をスクロールさせるのか。とくとご覧あれ。

エスケープシーケンスで縦スクロール!

神様　まずはエスケープシーケンスで縦スクロールさせるよーん。

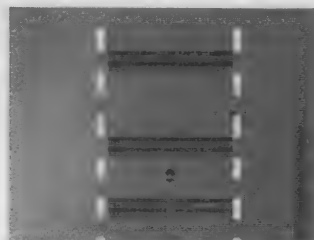
——エスケープシーラカンス？

神様　エスケープシーケンス！　テキスト画面をあれこれ制御するのに便利なやつで、画面の消去や、行の挿入、削除、カーソルの移動なんかができちゃうんだよーん。

——その〝だよーん〟調はやめてくださいよ。

神様　いやーん。とにかくリスト1を見なさい。これはカーソルキーの上下で画面を動かすプログラムだ。180行で画面の一番上にスペースを1行挿入することによって、縦スクロールさせてるのよー。

リスト1　エスケープシーケンス

```
100 SCREEN 1
110 WIDTH 32:KEY OFF
120 A$=STRING$(INT(RND(1)*30),32)+"*"
130 S=STICK(0)
140 ON S+1 GOTO 130,160,130,130,130,170,
130,130,130
150 PRINT A$:GOTO 120
160 LOCATE 0,24:GOTO 150
170 LOCATE 0,0
180 PRINT CHR$(27)+"L";
190 GOTO 150
```

↑エスケープシーケンスを使ったショートプログラムだ('89年11月号を参照)。

カーソルキーのコントロールコードを使う

——なるほど。なかなか速く動きますね。でも、この方法だと横スクロールができないのでは？

神様　そーくると思ったよーん。リスト2を見てくれい。これはカーソルキーのコントロールコードを使って、文字列を作っている。これを文字列の中に挿入すると、カーソルの位置を自由に変えられるんだな。この機能をうまく使えば、1回のPRINT文でたくさんのキャラクターを表示させることができる。したがって、意外と速いスピードでスクロールできちゃうよーって寸法だーい。

MID$関数を使って文字列の一部を表示

——だんだん言葉遣いに無理が出てきましたよ。

神様　そうか？　んじゃマジメにいこう。今度はリスト3を見てくれたまえ。けっこう長めだけど、たいしたことはやってないのだ。まず画面表示用に文字列を作って、配列変数B$(0)〜B$(7)にそれぞれ96文字ずつ格納する。そして、そこからMID$関数を使って32文字ずつ取り出して、順番に表示させているのだ。

——つまり、配列変数の中に仮想画面のようなものを作って、そこから一部を取り出して、表示させているワケなんですね。ところで、230行は何をやってるんですか？

神様　これはカーソルを画面の一番左に移動させてるのだ。[HOME]キーとを押すのと同じ機能だよん。

CHR$(255)を使うとこんなこともできるぞ

——へーえ。おもしろいですねえ。ちょっとスピードが遅めだけど、いろんなパターンが表示できそうですね。でも、今までの3本って、どれも1文字単位のスクロールでしょー。もっとなめらかにスクロールさせられないんですか？

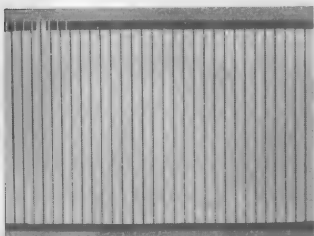
神様　痛いところを突いてきたな。BASICは処理速度が遅いから、なめらかスクロールは難しいのだ。

リスト2　カーソルキーのコントロールコード

```
100 CLEAR 2000
110 SCREEN 1:WIDTH 32
120 A$=" * "+STRING$(3,29)+CHR$(31)
130 FOR I=0 TO 7
140 R=INT(RND(1)*8)+1
150 B$=B$+A$+STRING$(R,28)
160 NEXT I
170 FOR I=0 TO 31
180 LOCATE I,0:PRINT B$
190 NEXT I:CLS:GOTO 170
```

しかたない。それじゃあ、とっておきの方法を紹介しよう。リスト4を見てくれ。これはCHR$(255)を使っているのだ。

——なにそれ？

神様　これはあのカーソルのコードなのだ。この文字にはおもしろい性質があって、この文字の下にあるキャラクターによってパターンが変化するのだ。この性質を利用して、まず画面上にCHR$(255)を敷きつめる。そして、画面の左上にパターンを1ドットずつずらしたキャラクターを書いて、その上をCHR$(255)でトレースする。すると、ほら一。

⬆単純なパターンしかスクロールできないが、動きはじつになめらかで心地よい。

これぞ極めつけの？セットアジャストだ

——おお、なめらかナリ。すごい。

神様　8×8ドットの決まったパターンを流すことしかできないのが欠点だけど、いい感じでしょ？

——いーですねー。でも……。

神様　まだ文句あるの一？

——市販のゲームだと、もっとすごいやつがあるでしょ。ほら、たとえば『スペースマンボウ』とか。

神様　よし、市販ソフトがやってる横スクロールの仕組みを教えよう。リスト5を見なさい。こいつは、SET ADJUSTという画面補正機能を使っている。これを使うと、1～8ドットの単位で画面位置を変えることができる。この機能を使って、なめらかスクロールに見せかけているのだ。BASICレベルではこの程度が限界だけどな。

——おお、ビューティフル！　これでまた一歩、野望に近づいた！

リスト3　MID$で部分表示

```
100 CLEAR 2000:DEFINT A-Z
110 SCREEN 1
120 FOR I=0 TO 7
130 A$(I)=STRING$(I,32)+"*"+STRING$(7-I,
32)
140 NEXT I
150 FOR I=0 TO 8
160 FOR J=0 TO 7
170 R=INT(RND(1)*8)
180 B$(I)=B$(I)+A$(R)
190 NEXT J
200 B$(I)=B$(I)+LEFT$(B$(I),32)
210 NEXT I
220 FOR I=1 TO 64
230 PRINT CHR$(11);
240 FOR J=0 TO 7
250 PRINT MID$(B$(J),I,30)
260 NEXT J,I:GOTO 220
```

リスト4　CHR$(255)の活用

```
100 SCREEN 1:WIDTH32:KEY OFF
110 A=ASC("た")*8
120 FOR I=0 TO 7
130 READ L
140 FOR J=0 TO 7
150 VPOKE A,L
160 A=A+1
170 NEXT J,I
180 DATA 1,2,4,8,16,32,64,128
190 PRINT "たちってとなにぬ"
200 D$=STRING$(32,255)
210 FOR I=0 TO 21
220 PRINT D$;
230 NEXT I
240 FOR I=0 TO 7
250 LOCATE I,0,1
260 FOR J=0 TO30:NEXT
270 NEXT I
280 GOTO 240
```

リスト5　SET ADJUST

```
100 SCREEN 1:COLOR 15,1,1
110 WIDTH 32:KEY OFF
120 SET ADJUST(0,0)
130 FOR I=1 TO 30
140 FOR J=1 TO 8
150 SET ADJUST(J,0)
160 FOR K=0 TO 50:NEXT
170 NEXT J
180 IF (VDP(-2) AND &H40)=0 THEN 180
190 SET ADJUST (0,0)
200 LOCATE I,0 :PRINT" A"
210 NEXT I
```

次号予告　コントロールコードを探る

今月のテーマはいかがだったであろうか。この記事をもとにさらに切磋琢磨して、実力をやしなってほしい。

来月は、今月号でもちらほら登場したコントロールコードについて、詳しく説明する予定だ。

このコーナーに対する質問や意見、そして今後取り上げてほしいテーマなどがあったら、どしどし下記の住所まで送ってくれ。また、キミが自慢できるプログラミングテクニックの紹介も大歓迎だ。みんなの参加を待っているぞ。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BASICの神様係

PROGRAM 1

MAGGET①

操作方法は146ページ

```
10 '---- MAGGET  BY XOR
20 CLEAR 200,&HBFFF:SCREEN0:CLS:DEFINTA-
Z
30 AD=&HC000:PRINT"Now readind data. Wai
t for a minutes."
40 READ D$:IF D$<>"*" THEN POKE AD,VAL("
&H"+D$):AD=AD+1:GOTO 40
50 BSAVE"MAGGET.OBJ",&HC000,AD-1
60 PRINT"completed.":END
999 '----- MACHINE LANGUAGE & SPRITE & F
ONT DATA
1000 DATA CD,6F,00,3E,0F,32,E9,F3,AF,32,
EA,F3,32,EB,F3,CD
1010 DATA 62,00,CD,CC,00,3E,20,32,B0,F3,
CD,C3,00,AF,32,DB
1020 DATA F3,21,00,01,06,E0,C5,06,08,C5,
CD,4A,00,4F,CB,3F
1030 DATA B1,57,78,3D,CB,3F,E6,03,47,7A,
28,04,CB,3F,10,FC
1040 DATA CD,4D,00,23,C1,10,E2,C1,10,DC,
21,BD,C9,11,20,04
1050 DATA 01,40,00,CD,5C,00,21,10,20,3E,
2C,CD,4D,00,23,3E
1060 DATA 7C,CD,4D,00,23,3E,44,CD,4D,00,
23,3E,88,CD,4D,00
1070 DATA 0E,01,3A,E0,F3,E6,FC,F6,02,47,
CD,47,00,21,7D,C8
1080 DATA 11,00,38,01,40,01,CD,5C,00,21,
02,01,CD,C6,00,21
1090 DATA 50,C8,CD,99,C7,21,60,18,01,A0,
02,3E,8B,CD,56,00
1100 DATA 21,A0,18,01,20,00,3E,8A,CD,56,
00,21,C0,18,01,20
1110 DATA 00,3E,89,CD,56,00,21,E0,18,01,
20,00,3E,88,CD,56
1120 DATA 00,21,00,1A,01,20,00,3E,88,CD,
56,00,21,20,1A,01
1130 DATA 20,00,3E,89,CD,56,00,21,40,1A,
01,40,00,3E,8A,CD
1140 DATA 56,00,21,80,1A,01,80,00,3E,8B,
CD,56,00,21,00,19
1150 DATA 06,04,C5,16,85,06,02,C5,58,1D,
06,10,7A,93,F5,CD
1160 DATA 4D,00,F1,23,C6,02,CD,4D,00,23,
10,F0,C1,10,E8,C1
1170 DATA 10,E0,CD,90,00,AF,1E,64,CD,93,
00,3E,07,1E,BE,CD
1180 DATA 93,00,3E,08,1E,10,CD,93,00,3E,
0B,1E,00,CD,93,00
1190 DATA 3C,1E,03,CD,93,00,21,60,20,22,
FD,C9,3E,04,32,0F
1200 DATA CA,AF,32,FF,C9,32,00,CA,32,07,
CA,06,62,21,10,CA
1210 DATA 77,23,10,FC,3C,32,06,CA,32,04,
CA,21,00,00,22,01
1220 DATA CA,3E,05,32,05,CA,21,00,1B,3E,
60,CD,4D,00,23,3E
1230 DATA 20,CD,4D,00,23,AF,CD,4D,00,23,
3E,04,CD,4D,00,23
1240 DATA 3E,60,CD,4D,00,23,3E,20,CD,4D,
00,23,3E,04,CD,4D
1250 DATA 00,23,3E,08,CD,4D,00,F3,21,9F,
FD,11,08,CA,01,05
1260 DATA 00,ED,B0,3E,C3,32,9F,FD,21,AC,
C7,22,A0,FD,FB,AF
1270 DATA CD,D5,00,2A,FD,C9,B7,CA,FC,C1,
3D,57,E6,03,7A,28
1280 DATA 18,CB,57,20,0B,7C,FE,E0,30,0F,
24,24,24,24,18,09
1290 DATA 7C,FE,04,38,04,25,25,25,25,7A,
3D,3D,57,E6,03,7A
1300 DATA 28,1F,CB,57,20,0B,7D,FE,B0,30,
16,2C,2C,2C,2C,18
1310 DATA 10,7D,FE,1C,38,0B,2D,2D,2D,2D,
18,05,06,03,CD,A3
1320 DATA C7,22,FD,C9,E5,D1,21,00,1B,7B,
CD,4D,00,23,7A,CD
1330 DATA 4D,00,21,04,1B,7B,CD,4D,00,23,
7A,CD,4D,00,CD,B7
1340 DATA 00,DA,38,C8,AF,CD,D8,00,B7,F5,
28,0E,3A,07,CA,B7
1350 DATA 20,08,3A,FF,C9,EE,01,32,FF,C9,
F1,32,07,CA,3A,FF
1360 DATA C9,87,87,87,87,F5,21,02,1B,CD,
4D,00,F1,C6,04,21
1370 DATA 06,1B,CD,4D,00,21,10,CA,3A,0F,
CA,46,B8,CA,A8,C2
1380 DATA CD,10,C7,E6,0F,C2,A8,C2,7E,3C,
77,23,3A,0F,CA,47
1390 DATA 7E,B7,28,09,23,23,23,23,10,F6,
C3,A8,C2,3E,01,77
1400 DATA 23,CD,10,C7,E6,7F,C6,28,77,23,
36,FF,23,CD,10,C7
1410 DATA E6,07,20,0C,CD,10,C7,E6,02,CB,
3F,C6,04,77,18,08
1420 DATA CD,10,C7,E6,06,CB,3F,77,FD,21,
08,1B,DD,21,11,CA
1430 DATA 3A,0F,CA,47,C5,DD,7E,00,B7,CA,
C6,C4,3A,FE,C9,6F
1440 DATA 26,00,DD,5E,02,16,00,CD,EB,C6,
ED,53,75,CA,2A,72
1450 DATA CA,22,77,CA,3A,FD,C9,6F,26,00,
DD,5E,01,16,00,CD
1460 DATA EB,C6,ED,53,79,CA,2A,72,CA,22,
7B,CA,D5,C1,CD,34
1470 DATA C7,E5,ED,5B,75,CA,D5,C1,CD,34,
C7,D1,19,E5,D1,01
1480 DATA 14,00,CD,47,C7,7A,B3,20,01,13,
D5,C1,11,0C,00,CD
1490 DATA 47,C7,ED,53,7D,CA,2A,75,CA,CD,
8E,C7,E5,D1,2A,79
1500 DATA CA,CD,8E,C7,19,22,7F,CA,ED,5B,
7D,CA,ED,4B,75,CA
1510 DATA CD,34,C7,E5,D1,ED,4B,7F,CA,CD,
47,C7,ED,53,81,CA
1520 DATA ED,5B,7D,CA,ED,4B,79,CA,CD,34,
C7,E5,D1,ED,4B,7F
1530 DATA CA,CD,47,C7,ED,53,83,CA,2A,77,
CA,CD,8E,C7,11,0F
1540 DATA 00,B7,ED,52,30,0F,2A,7B,CA,CD,
8E,C7,11,0B,00,B7
1550 DATA ED,52,DA,02,C6,DD,7E,03,FE,04,
30,27,CB,3F,57,3A
1560 DATA FF,C9,AA,57,3A,76,CA,B7,F5,C1,
3E,80,A1,07,AA,28
1570 DATA 12,2A,81,CA,CD,91,C7,22,81,CA,
2A,83,CA,CD,91,C7
```

```
1580 DATA 22,83,CA,DD,6E,02,26,00,ED,5B,
81,CA,19,3A,06,CA
1590 DATA 87,16,00,5F,B7,ED,52,DD,75,02,
CB,7C,C2,D6,C5,01
1600 DATA 00,01,B7,ED,42,D2,D6,C5,DD,6E,
01,26,00,ED,5B,83
1610 DATA CA,19,DD,75,01,E5,01,18,00,B7,
ED,42,E1,DA,D6,C5
1620 DATA 01,B0,00,B7,ED,42,D2,D6,C5,FD,
E5,E1,DD,7E,01,CD
1630 DATA 4D,00,23,DD,7E,02,CD,4D,00,23,
DD,7E,03,E6,01,87
1640 DATA C6,06,47,3A,0D,CA,CB,67,28,01,
04,78,87,87,CD,4D
1650 DATA 00,23,DD,7E,03,FE,04,38,04,3E,
0A,18,07,E6,02,EE
1660 DATA 02,87,C6,04,CD,4D,00,3A,31,CA,
FE,08,CA,D3,C4,DD
1670 DATA 7E,03,CB,47,CA,D3,C4,CD,10,C7,
E6,3E,C2,D3,C4,3A
1680 DATA 31,CA,3C,32,31,CA,21,33,CA,11,
08,00,06,08,7E,B7
1690 DATA 28,06,19,10,F9,C3,D3,C4,2B,AF,
77,23,DD,7E,01,77
1700 DATA 23,AF,77,23,DD,7E,02,77,23,E5,
2A,7B,CA,CD,8E,C7
1710 DATA E5,C1,2A,77,CA,CD,8E,C7,E5,D1,
B7,ED,42,DA,82,C4
1720 DATA D5,C1,2A,77,CA,CD,8E,C7,55,1E,
00,C5,CD,64,C7,C1
1730 DATA D5,E1,3A,78,CA,CB,7F,28,03,CD,
91,C7,29,E5,D1,E1
1740 DATA 73,23,72,23,E5,2A,7B,CA,CD,8E,
C7,55,1E,00,CD,64
1750 DATA C7,D5,E1,3A,7C,CA,CB,7F,28,03,
CD,91,C7,29,E5,D1
1760 DATA E1,73,23,72,18,0D,FD,E5,E1,3E,
D1,CD,4D,00,06,05
1770 DATA CD,A3,C7,DD,23,DD,23,DD,23,DD,
23,FD,23,FD,23,FD
1780 DATA 23,FD,23,C1,10,02,18,03,C3,B4,
C2,DD,21,32,CA,FD
1790 DATA 21,28,1B,06,08,C5,DD,7E,01,B7,
CA,91,C5,67,DD,6E
1800 DATA 00,DD,56,07,DD,5E,06,19,DD,74,
01,DD,75,00,7C,E6
1810 DATA FE,FE,14,CA,EC,C5,FE,C0,CA,EC,
C5,DD,66,03,DD,6E
1820 DATA 02,DD,56,05,DD,5E,04,19,DD,74,
03,DD,75,02,7C,E6
1830 DATA FE,CA,EC,C5,FE,FE,CA,EC,C5,FD,
E5,E1,DD,7E,01,CD
1840 DATA 4D,00,23,DD,7E,03,CD,4D,00,23,
3A,0D,CA,E6,08,CB
1850 DATA 3F,C6,08,CD,4D,00,23,3E,0D,CD,
4D,00,26,00,DD,6E
1860 DATA 03,3A,FE,C9,5F,16,00,B7,ED,52,
CD,8E,C7,11,0A,00
1870 DATA B7,ED,52,30,21,26,00,DD,6E,01,
3A,FD,C9,5F,16,00
1880 DATA B7,ED,52,CD,8E,C7,11,06,00,B7,
ED,52,DA,92,C6,18
1890 DATA 05,06,02,CD,A3,C7,11,08,00,DD,
19,FD,23,FD,23,FD
1900 DATA 23,FD,23,C1,10,2D,3A,00,CA,B7,
CA,AF,C1,21,00,1B
1910 DATA 3E,D0,CD,4D,00,21,0A,09,CD,C6,
00,21,6D,C8,CD,99
1920 DATA C7,06,00,CD,A3,C7,AF,CD,D8,00,
B7,28,F9,CD,38,C8
1930 DATA C3,70,C0,C3,F5,C4,3A,10,CA,3D,
32,10,CA,AF,DD,77
1940 DATA 00,FD,E5,E1,3E,D1,CD,4D,00,C3,
D3,C4,3A,31,CA,3D
1950 DATA 32,31,CA,AF,DD,77,01,FD,E5,E1,
3E,D1,CD,4D,00,C3
1960 DATA 96,C5,3A,00,CA,B7,C2,D3,C4,DD,
7E,03,CB,47,28,06
1970 DATA CD,9F,C6,C3,D6,C5,2A,01,CA,23,
CB,57,28,04,23,23
1980 DATA 23,23,22,01,CA,CD,BF,C6,11,10,
27,B7,ED,52,D2,D6
1990 DATA C5,21,02,0A,CD,C6,00,2A,01,CA,
01,E8,03,EB,CD,64
2000 DATA C7,7B,C6,30,CD,A2,00,79,FE,64,
20,06,7B,32,03,CA
2010 DATA 18,04,3D,CA,64,C6,59,50,01,0A,
00,E5,CD,64,C7,E1
2020 DATA 4B,42,18,D9,3A,04,CA,5F,3A,03,
CA,BB,C2,D6,C5,3C
2030 DATA 32,04,CA,3A,05,CA,FE,05,CA,D6,
C5,3C,32,05,CA,C6
2040 DATA 17,67,2E,02,CD,C6,00,3E,91,CD,
A2,00,CD,DD,C6,C3
2050 DATA D6,C5,3A,00,CA,B7,C2,96,C5,CD,
9F,C6,C3,EC,C5,CD
2060 DATA CE,C6,3A,05,CA,3D,32,05,CA,F5,
C6,18,67,2E,02,CD
2070 DATA C6,00,3E,98,CD,A2,00,F1,B7,C0,
3C,32,00,CA,C9,3E
2080 DATA 01,1E,00,CD,93,00,3E,0D,1E,04,
CD,93,00,C9,3E,01
2090 DATA 1E,04,CD,93,00,3E,0D,1E,04,CD,
93,00,C9,3E,01,1E
2100 DATA 00,CD,93,00,3E,0D,1E,00,CD,93,
00,B7,ED,52,F5,C1
2110 DATA 79,32,74,CA,22,72,CA,E5,D1,01,
06,00,CD,47,C7,7A
2120 DATA B3,C0,3A,74,CA,47,11,01,00,CB,
7F,C8,11,FF,FF,C9
2130 DATA C5,E5,AF,4F,2A,32,C7,29,17,CB,
54,28,01,0C,A9,28
2140 DATA 01,23,ED,5F,84,67,3A,0D,CA,84,
6F,22,32,C7,7D,E1
2150 DATA C1,C9,55,AA,21,00,00,79,B0,C8,
CB,38,CB,19,30,01
2160 DATA 19,CB,23,CB,12,18,F0,CD,7E,C7,
F5,69,60,CD,8E,C7
2170 DATA 4D,44,EB,CD,8E,C7,EB,CD,64,C7,
F1,D8,7A,2F,57,7B
2180 DATA 2F,5F,13,C9,21,00,00,D9,06,10,
D9,CB,23,CB,12,ED
2190 DATA 6A,ED,42,38,03,1C,18,01,09,D9,
10,EE,D9,C9,78,B7
2200 DATA FA,89,C7,7A,B7,F2,8C,C7,C9,7A,
B7,F0,37,C9,7C,B7
2210 DATA F0,7C,2F,67,7D,2F,6F,23,C9,7E,
FE,24,C8,CD,A2,00
2220 DATA 23,18,F6,C5,06,00,10,FE,C1,10,
F8,C9,F5,21,20,04
2230 DATA 11,85,CA,01,40,00,CD,59,00,2A,
0D,CA,3A,06,CA,16
2240 DATA 00,5F,19,22,0D,CA,CB,45,C2,27,
C8,7D,B7,20,1E,7C
2250 DATA E6,0F,20,19,3A,06,CA,3D,EE,01,
3C,32,06,CA,CB,47
2260 DATA 28,0B,3A,0F,CA,FE,08,28,04,3C,
32,0F,CA,21,C4,CA
2270 DATA 06,04,C5,50,06,08,C5,7E,42,07,
10,FD,77,2B,C1,10
2280 DATA F5,C1,10,EE,3A,0D,CA,E6,02,20,
1C,21,85,CA,11,10
```

```
2290 DATA 00,06,10,7E,E5,19,4E,E1,C5,CB,
11,C1,17,CB,11,77
2300 DATA E5,19,71,E1,23,10,EC,21,85,CA,
11,20,04,01,40,00
2310 DATA CD,5C,00,F1,CD,08,CA,C9,F3,21,
08,CA,11,9F,FD,01
2320 DATA 05,00,ED,B0,FB,CD,90,00,CD,69,
00,AF,CD,C3,00,C9
2330 DATA 20,20,20,53,43,4F,52,45,20,30,
30,30,30,30,30,20
2340 DATA 20,20,4C,49,46,45,20,91,91,91,
91,91,24,2D,2D,20
2350 DATA 47,41,4D,45,20,4F,56,45,52,20,
2D,2D,24,00,00,00
2360 DATA 00,FF,C7,BF,DF,EF,F7,8F,FF,00,
00,00,00,00,00,00
2370 DATA 00,00,12,1A,1A,16,16,12,00,00,
00,00,00,00,00,00
2380 DATA 00,00,38,40,20,10,08,70,00,00,
00,00,00,00,00,00
2390 DATA 00,FF,ED,E5,E5,E9,E9,ED,FF,00,
00,00,00,00,00,00
2400 DATA 00,00,00,03,07,07,03,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
2410 DATA 00,00,00,C0,A0,20,C0,00,00,00,
00,00,00,00,00,00
2420 DATA 00,00,01,03,03,03,02,01,00,00,
00,00,00,00,00,00
2430 DATA 00,00,80,C0,C0,40,40,80,00,00,
00,00,00,00,00,00
2440 DATA 00,00,48,68,68,58,58,48,00,00,
00,00,00,00,00,00
2450 DATA 00,FF,F1,EF,F7,FB,FD,E3,FF,00,
00,00,00,00,00,00
2460 DATA 00,FF,B7,97,97,A7,A7,B7,FF,00,
00,00,00,00,00,00
2470 DATA 00,00,0E,10,08,04,02,1C,00,00,
00,00,00,01,01,01
2480 DATA 03,03,E3,7F,1F,0F,07,0F,0E,1C,
18,10,20,00,00,00
2490 DATA 80,80,8E,FC,F0,E0,C0,E0,E0,70,
30,10,08,01,01,11
2500 DATA 03,03,E3,7F,1F,0F,07,4F,0E,1C,
18,11,20,00,00,10
2510 DATA 80,80,8E,FC,F0,E0,C0,E4,E0,70,
30,10,08,00,00,18
2520 DATA 3D,2F,3B,37,17,1F,3F,6F,67,7E,
3B,01,00,00,00,C0
2530 DATA E0,30,D0,F0,F8,BC,BC,74,CC,F8,
C0,80,00,00,39,7F
2540 DATA 5F,7B,77,6F,2C,7D,7F,5F,DF,E7,
7E,3B,01,00,E0,F0
2550 DATA 38,D8,E8,FC,FE,DE,DE,BA,76,CE,
FC,E0,C0,7A,34,3A
2560 DATA 1D,1E,0C,1A,1D,0A,1C,1A,1D,3A,
34,7A,35,0E,06,04
2570 DATA 0C,04,86,0E,04,0C,04,0C,14,08,
88,0C,16,09,50,82
2580 DATA 08,40,12,40,11,A6,4A,24,91,26,
48,11,AA,3B,E5,BE
2590 DATA 67,D5,6A,B7,D4,B7,7F,ED,BF,F7,
EA,BF,D9,"*"
```

MAGGET②

```
10 '---MAGGET  BY XOR
20 CLEAR 200,&HBFFF
30 BLOAD "MAGGET.OBJ",R
40 END
```

PROGRAM 2

海峡

操作方法は147ページ

```
10 REM 1990 IGACHAN SOFT VOL.8 「 Kai - k
yo 」 PROGRAM LIST
20 REM :::::::::: SETTING ::::::::::
30 SCREEN1,2,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH3
2:CLS:DEFINTA-Z:CLEAR200,&HCFFF
40 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020:DEFUSR2=
&HD080:DEFUSR3=&HD0E0:DEFUSR4=&HD100
50 DEFUSR5=&H90:PRINT"ちょっくら まってくれ!":DEFF
NA=((S=7)ANDVX>-4)-((S=3)ANDVX<4)
60 DEFFNS=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):DEF
FNG=STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)
70 DEFFND=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):ONS
TOPGOSUB690:STOPON
80 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1433
6+I*32+J,FND:NEXTJ,I
90 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1408
+I*32+J,FND:NEXTJ,I:READA$
100 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:VPOKE1472+I*64+J
,VAL("&H"+MID$(A$,I*16+J*2+1,2)):NEXTJ,I
110 I=0:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE8192+J,FN
D:NEXTJ
120 E$=CHR$(27)+"Y":FORI=0TO8:READJP(I):
NEXT:SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND5,0
130 FORI=0TO13:READA$:FORJ=0TO31:POKE&HD
000+I*32+J,FND:NEXTJ,I
140 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO63:POKE&HD5
00+I*64+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXTJ,I
150 REM :::::::::: BACKGROUND SETTING ::
::::::::
160 CLS:A$=STRING$(32,200)+STRING$(32,20
8):B$=STRING$(32,192)
170 LOCATE0,0:PRINT"-アイウエオカキカオエウエオエウエオカキ
     キカオエウイア"B$B$A$B$:U=USR(0)
180 REM :::::::::: TITLE ::::::::::
190 CLS:GOSUB630:PRINTE$"%+Kai - kyo"E$"
*$1990 IGACHAN SOFT VOL.8"E$",(PUSH SPAC
E KEY!"
200 A$="O5L16DEFEDFAB-AB-O6CDO5A8L64O4AB
O5CDEFGAL16B-AGAB-AGFAGFGAGFDEFGFEFEC+D2
"
210 GOSUB680:FORI=0TO1:I=-FNG:U=USR1(0):
NEXT:RO=1:CH=5:IFFNS=1THENCH=10
220 REM :::::::::: WORK AREA SETTING :::
:::::::
230 POKE&HD380,60:POKE&HD381,16:POKE&HD3
82,12:POKE&HD383,15:POKE&HD384,60
240 POKE&HD385,240:POKE&HD386,12:POKE&HD
387,15:POKE&HD360,44:POKE&HD361,10
250 POKE&HD362,0:POKE&HD363,10:POKE&HD1F
C,192:POKE&HD1FD,210
260 U=USR1(0):GOSUB610:PRINTE$"%,ROUND "
RO;E$"',REST  "CH:GOSUB630
270 RESTORE1030:FORI=1TORO:READA$,CO:NEX
T:I=0:K=0:FORJ=0TO13:POKE&HD364+K,FND
280 J=J+1:POKE&HD365+K,FND:POKE&HD366+K,
12:POKE&HD367+K,15:K=K+4:NEXTJ
290 FORJ=0TO13:POKE&HD400+J,VAL("&H"+MID
$(A$,J*2+29,2)):NEXTJ:GOSUB610
300 GOSUB650:POKE&HD1FE,0:POKE&HD1F7,0:P
OKE&HD1FB,0:VX=0:X=10:Y=44:JP=1
310 REM :::::::::: MAIN ROUTINE ::::::::
::
320 U=USR1(0):U=USR2(0):S=FNS:VX=VX+FNA:
X=X+VX:POKE&HD361,X
330 Y=Y+JP(JP):U=USR4(0):IFPEEK(&HD1F7)<
>0THENY=Y-4:JP=1:POKE&HD1F7,0
340 IFJP<>0THENJP=(JP+1)MOD9:POKE&HD362,
(JPMOD3)*4
350 IFY>128THEN450ELSEIFY<10THENY=10
360 POKE&HD360,Y:IFX<20THENX=20:GOTO320E
LSEIFX>230THEN370ELSE320
370 REM :::::::::: ROUND CLEAR :::::::::
:
380 IFY>60THENX=230:GOTO320ELSEGOSUB640:
```

```
FORI=0TO200:U=USR1(0):U=USR2(0):NEXT
390 A=1:GOSUB660
400 PRINTE$"%*ROUND CLEAR!":RO=RO+1:FORI
=256TO120STEP-1:PUTSPRITE8,(I,60),15,3
410 PUTSPRITE9,((I+240)MOD256,60),15,3:P
UTSPRITE0,((I-I*15)MOD256,Y),10,IMOD3
420 U=USR1(0):NEXT:A=8:CO=9:GOSUB660:IFR
O=11THEN510ELSEFORI=0TO50
430 PUTSPRITE0,(115+RND(1)*10,Y+RND(1)*1
0),10,IMOD3:NEXT:GOSUB610:GOTO220
440 REM :::::::::: OH! MISS ! AND GAME O
VER! ::::::::::
450 GOSUB640:FORI=YTO0STEP-2:PUTSPRITE0,
(X,I),10,0:NEXT:FORI=0TO209STEP5
460 PUTSPRITE0,(X,I),10,2:NEXT:FORI=31TO
0STEP-1:SOUND6,I:SOUND7,55:SOUND8,16
470 SOUND11,20:SOUND12,20:SOUND13,0:NEXT
:CH=CH-1:PRINTE$"%+OH! MISS!!"
480 FORI=0TO500:NEXT:IFCH<>0THEN220ELSEP
RINTE$"%+GAME OVER!"
490 A$="T120L1605AGFEAGFEB-AFEB-AFE06C05
GEG06C05GEGAB-AG+A4AGFEAGFEB-AFEB-AFEDEF
GAG+AB06C805B806C4"
500 GOSUB680:POKE&HD360,&HD1:FORI=0TO1:I
=-FNG:U=USR1(0):U=USR2(0):NEXT:GOTO180
510 REM :::::::::: ALL ROUND CLEAR! ::::
::::::
520 FORI=21TO17STEP-1:LOCATE0,I:PRINTSTR
ING$(32,184):FORJ=0TO31:SOUND0,J
530 SOUND6,J:SOUND7,54:SOUND8,16:SOUND12
,20:SOUND13,0:NEXTJ,I:FORI=0TO500
540 NEXT:A$="05L12DEFA2DFAB-2DFB-06CD05B
-06CD05B-06CD05B-06DD+FD+D2":GOSUB680
550 FORI=YTO128STEP4:PUTSPRITE0,(120,I),
10,0:NEXT:PRINTE$"%(CONGRATULATIONS!"
560 RESTORE1140:FORI=120TO240STEP2:PUTSP
RITE0,(I,128),10,2:NEXT:FORI=0TO3
570 FORJ=240TO0STEP-2:PUTSPRITE0,(J,128)
,10,1:NEXT:FORJ=0TO240STEP2
580 PUTSPRITE0,(J,128),10,2:NEXTJ,I:CLS:
GOSUB630:GOSUB650:FORI=1TO11
590 READA$:LOCATE16-(LEN(A$)/2),I*2:PRIN
TA$:FORJ=0TO300:U=USR2(0):NEXTJ,I
600 U=USR2(0):GOTO 600
610 REM :::::::::: SUB ROUTINE :::::::::
:
620 FORI=0TO15:LOCATE0,I:PRINTSPC(31):NE
XT:RETURN
630 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:R
ETURN
640 POKE-609,&HC9:U=USR5(0):RETURN
650 U=USR5(0):POKE&HD1F8,0:POKE&HD1F9,&H
D5:U=USR3(0):RETURN
660 FORI=ATOCO:FORJ=0TO15:PUTSPRITEI,(VP
EEK(&H1B01+I*4),VPEEK(&H1B00+I*4)),J,3
670 NEXTJ:PUTSPRITEI,(0,209):NEXTI:RETUR
N
680 U=USR5(0):PLAY"05V13T120XA$;","05V11
T120R17XA$;","05V9T120R7XA$;":RETURN
690 STOPOFF:SCREEN0:WIDTH80:GOSUB640:PRI
NT"STOP!!!!!":END
700 REM :::::::::: DATA OF SPRITE PATTER
N ::::::::::
710 DATA 030F1B313B7F7C7B37D7E37C7F3F3F0
F80E0B018B8FC7CBCD8D68E7CFCF8F8E0
720 DATA 071F2E446E877BFDFDFB601F3F3F3F0
F00C0E070F0F8F8F8F0E61FFFFEFEFCF0
730 DATA 0003070E0F1F1F1F0F67F8FF7F7F3F0
FE0F8742276E1DEBFBFDF06F8FCFCFCF0
740 DATA 000D122D5F7FFFFF7FFFFF7F7F3E050
3609068F4F4FAFAF4FAE9F5EA54A81000
750 REM :::::::::: DATA OF CHARACTER PAT
TERN ::::::::::
760 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF00FFFFFFFFFFFFF
F0000FFFFFFFFFFFF000000FFFFFFFFFF
770 DATA 00000000FFFFFFFF0000000000FFFFF
F0000000000FFFF0000000000000000FF
780 DATA 7EBD5BA747932954400000000400000
0400011004400AA0055AA55EAF73F0C00
790 REM :::::::::: DATA OF CHARACTER COL
OR ::::::::::
800 DATA F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F
0F0F0F0F0F0C0E0405070F0F0F0F0F0
810 REM :::::::::: DATA OF JUMPING :::::
:::::
820 DATA 4,-4,-4,-3,-2,-1,1,2,3
830 REM :::::::::: DATA OF MACHINE LANGU
AGE ::::::::::
840 DATA 2100181100D201C000CD59002120D21
1C0D201A000EDB0C9000000000000000000
850 DATA 2100D211001A012000CD5C003A00D23
2FFD121011A1100D2011F00CD59003AFF
860 DATA D1321FD22AFCD111201A01A000CD5C0
02AFCD1112000ED5222FCD13AFED13C32
870 DATA FED1FE05D83E0032FED121C0D222FCD
1C9000000000000000000000000000000
880 DATA 06002164D31100D41A4F7E817723131
A4F7E8177232323130478FE07DA88D021
890 DATA 60D311001B012800CD5C003AFBD13C3
2FBD1FE10D80000000000000000000000
900 DATA 3E0032FBD12100D406004E3E0091770
47823FE10DACAD0C90000000000000000
910 DATA CD90003E5032A0FD3ED132A1FD3EFB3
2A2FD3EC932A3FD3ECD329FFDC9000000
920 DATA 2164D30E00CD14D10C7923232323FE0
9DA05D1C93A60D306F88046B8D03A60D3
930 DATA 06108046B8D8233A61D306F080462BB
8D0233A61D3061080462BB8D83E0132F7
940 DATA D1C9000000000000000000000000000
0F33AFAD13C32FAD1FE10D83E0032FAD1
950 DATA 2AF8D15E3E02CD93001C3E04CD93002
37E06E0805F3E06CD9300237E06E0805F
960 DATA 3E09CD93003E0ACD93003E081E10CD9
3003E0B1E10CD93001E103E0CCD93003E
970 DATA 0D1E01CD9300235E3E07CD93002322F
8D17BFEC0D82100D522F8D1C9
980 REM :::::::::: DATA OF B.G.M :::::::
:::
990 DATA "~!'9x!'1~9(1x!(9~!)9x!)1~9*1x!
*9P!+9U!+1_9,1U!,9U!-9U!+1U9)1U!(9"
1000 DATA "ｴ!(9ｷ!(1ｴ9)1ｷ!)9ｴ!*9ｷ!*1ｴ9+1ｷ
!+9x!,9~!,1ﾌ9-1~!-9~<.1~=,1x>*1~?)1"
1010 DATA "ﾌ!*9ﾌ!+1ﾌ9,1ﾌ!-9ﾌ!.9ﾌ!/1~9(1ﾌ
!(9ｷ!)9ｷ!*1ｷ9+1ｷ!,9ｷ!-9ｷ!.1ｴ9(1ｷ!(9"
1020 DATA "ｴ!(9ｷ!)1ﾌ9*1ｷ!+9ﾌ!)9~!*1x9+1ﾌ
!,9~!*9~!+1~9,1~!+9~<,1~=-1~>.1~?/ﾑ"
1030 REM :::::::::: DATA OF CLOUD ::::::
::::
1040 DATA 20224040606040802 0A040C060E002
0002000100FF00FF00FE000100,7
1050 DATA 4040708040C0D100D100D100D10002
FFFE000300000000000000000000,3
1060 DATA 2060808020A080C0D100D100D10003
FEFCFE03FEFCFE000000000000,4
1070 DATA 303080E0D100D100D100D100D10000
05FC0000000000000000000000,2
1080 DATA 8090709070C070D070E0D100D10000
FB00FAFE00FD00FC0000000000,5
1090 DATA 3020406050A0D100D100D100D10001
050205010500000000000000000,3
1100 DATA 3070308030E0D100D100D100D10003
FC03030200000000000000000000,3
1110 DATA 606040C0D100D100D100D100D10001
0204000000000000000000000000,2
1120 DATA 8070808020C0D100D100D100D10000
FCFE030402000000000000000000,3
1130 DATA 303080C680E0D100D100D100D10004
000000FC0000000000000000000,3
1140 REM :::::::::: DATA OF ENDING MESSA
GE ::::::::::
1150 DATA STAFF,ｸ PROGRAM ｸ,Y. IGARASHI,
ｸ GRAPHIC ｸ,Y. IGARASHI,ｸ  MUSIC  ｸ
1160 DATA Y. IGARASHI,,1990 IGACHAN SOFT
 VOL.8,「 Kai - kyo 」,ｸｸ THE END ｸｸ
1170 REM 1990 IGACHAN SOFT VOL.8 「 Kai -
 kyo 」 STAFF/PROGRAM etc. Y.IGARASHI
```

PROGRAM 3

SPACE WAR2

操作方法は147ページ

```
10 '●●●●●●●● フクダ゛ & キケガ゛ワ ソフト. ●●●●●●●●
20 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 SCREEN1,2:WIDTH16:KEYOFF:COLOR15,1,1:
LOCATE3,10:PRINT"コンパ゜イルチュウ."
40 _TURBOON
50 DEFINTB-Z:DIMX(8,3),Y(8,3),TX(4),TY(4
),TH(4),FX(4),FY(4),T(4),PX(8),PY(8),ZX(
2),ZY(2),HX(4),HY(4),S(4),X1(4),Y1(4),B(
4),T1(19),T2(19),C(9),K(4)
60 FORI=0TO4:S(I)=I+4:HX(I)=RND(1)*100+7
8:HY(I)=38:K(I)=RND(1)*33:READJ:C(I)=J:N
EXTI:FORI=0TO8:READJ,K:PX(I)=J:PY(I)=K:N
EXTI:GOTO1000:DATA3,11,8,9,14,0,0,0,-1,1
,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
70 '●●●●● ダ゛ント゛ウケイサン.
80 A=.19635:FORI=0TO8:FORJ=1TO4:X(I,J-1)
=COS(A*I)*J*A1:Y(I,J-1)=SIN(A*I)*J*A1:NE
XTJ,I:RETURN
90 '●●●●● ヘンスウクリアー.
100 FORI=0TO4:B(I)=0:TX(I)=0:X1(I)=0:NEX
TI:GOSUB160:GOSUB410:RETURN
110 '●●●●● テキノタマハッセイ.
120 FORJ=0TO4:IFTX(J)=0THENTX(J)=XS:TY(J
)=YS:T(J)=0:B=X-XS:C=Y-YS:FX(J)=SGN(B-(B
=0)):FY(J)=SGN(C-(C=0)):A=ABS(C/B):TH(J)
=(ATN(A-(A=0)*.1)+.098)/.196ELSENEXTJ
130 RETURN
140 '●●●●● テキノタマヲ,ウゴ゛カス.
150 IFHTHENGOSUB910
160 FORI=0TO4:IFTX(I)=0THENC=217:W=W+20:
GOTO180ELSEJ=TH(I):K=T(I):B=TX(I)+X(J,K)
*FX(I)-RL*T(I):C=TY(I)+Y(J,K)*FY(I):T(I)
=K+1:IFT(I)=4THENT(I)=0:TX(I)=B:TY(I)=C
170 H=HORABS(X-B)<7ANDABS(Y-C)<8:IFB<X1O
RB>X2ORC<Y1ORC>Y2THENTX(I)=0:TY(I)=217
180 PUTSPRITEI+1,(B-8,C-8),8,K+2:NEXTI
190 '●●●●● ジ゛キノタマ.
200 I=STRIG(1):IFIANDZF=0THENFORJ=0TO2:I
FZX(J)=0THENZX(J)=X:ZY(J)=Y:ELSENEXTJ
210 ZF=I:FORI=0TO2:IFZY(I)-5>Y1ANDZX(I)T
HENZY(I)=ZY(I)-12ELSEZX(I)=0:ZY(I)=209
220 FORJ=0TO1:PUTSPRITE20+J+I*2,(ZX(I)+J
*16-16,ZY(I)-8),4,6+J:NEXTJ,I
230 '●●●●● ジ゛キノウゴ゛キ.
240 U=(U=0):K=STICK(1):I=PX(K):J=PY(K):R
L=I:X=X-I*(X>X1+SANDI=-1ORX<X2-SANDI=1)*
S:Y=Y-J*(Y>Y1+SANDJ=-1ORY<Y2-8ANDJ=1)*S
250 PUTSPRITE0,(X-8,Y-8),14,1:IFUTHENPUT
SPRITE14,(X-8,Y+7),5,9ELSEPUTSPRITE14,(0
,209)
260 FORI=1TOW:NEXTI:W=0:RETURN
270 '●●●●● ホシ.
280 FORI=0TO4:HX(I)=HX(I)-PX(K)*S(I)¥4:H
Y(I)=HY(I)+S(I):J=HY(I)>Y2:IFJORHX(I)<X1
ORHX(I)>X2THENHX(I)=RND(1)*100+78:IFJTHE
NHY(I)=Y1
290 PUTSPRITE15+I,(HX(I)-8,HY(I)-8),I+4,
8:NEXTI
300 '●●●●● END.
310 IFSTRIG(0)THENSCREEN0:COLOR=(15,7,7,
7):PRINTE$"*.オツカレサマデ゛シタ.":ENDELSERETURN
320 '●●●●● テキハッセイ.
330 FORI=0TO4:IFM=0ANDX1(I)=0ANDRND(1)<A
2THENB(I)=(1+N)¥2+RND(1)*(3+(N=1)):ONB(I
)GOSUB360,390,370,380,390:GOTO410
340 NEXTI:GOTO410
350 '●●
360 J=98+RND(1)*30:X1(I)=J:Y1(I)=Y1:FORI
=I+1TO4:IFM=0ANDX1(I)=0THENB(I)=1:X1(I)=
J+30:Y1(I)=Y1:RETURNELSENEXTI:RETURN
370 X1(I)=108+RND(1)*40:Y1(I)=Y1:RETURN
380 X1(I)=X1+RND(1)*99:Y1(I)=Y1:RETURN
390 J=(X<128):K=50+(B(I)=2)*10:X1(I)=-J*
(X+K)-(J=0)*(X-K):Y1(I)=Y2:T1(I)=50:K(I)
=13:RETURN
400 '●●●●● テキウゴ゛カス.
410 FORI=0TO4:X1(I)=X1(I)-RL:K(I)=K(I)MO
DLV+1:ONB(I)GOSUB450,470,490,510,530:IFX
1(I)<X1ORX1(I)>X2THENX1(I)=0:Y1(I)=217EL
SEIFK(I)=1THENXS=X1(I):YS=Y1(I):GOSUB120
420 GOSUB580:IFKTHENX1(I)=0:Y1(I)=217:SC
=SC+1
430 NEXTI:RETURN
440 '●●●●● ソレゾ゛レノウゴ゛キ.
450 Y1(I)=Y1(I)+3:GOTO550
460 '●●
470 T1(I)=T1(I)-(T1(I)>0)*(Y>Y1(I))*6:Y1
(I)=Y1(I)-T1(I)¥4-2:IFY1(I)<Y1THENX1(I)=
0:T1(I)=0:RETURNELSERETURN
480 '●●
490 T1(I)=T1(I)+SGN(X-X1(I)):X1(I)=X1(I)
+T1(I)¥4:Y1(I)=Y1(I)+1:GOTO550
500 '●●
510 T1(I)=T1(I)MOD25+1:X1(I)=X1(I)+SGN(X
-X1(I))*T1(I)¥8:Y1(I)=Y1(I)+SGN(Y-Y1(I))
*T1(I)¥8:RETURN
520 '●●
530 T1(I)=T1(I)-3:X1(I)=X1(I)+SGN(X-X1(I
))*3:Y1(I)=Y1(I)-T1(I)¥4:GOTO550
540 '●
550 IFY1(I)>Y2THENX1(I)=0:T1(I)=0
560 RETURN
570 '●●●●● アタリハンテイ.
580 K=0:H=HORABS(X-X1(I))<11ANDABS(Y-Y1(
I))<11:FORJ=0TO2:K=KORX1(I)>X1ANDABS(ZX(
J)-X1(I))<16ANDABS(ZY(J)-Y1(I))<16:NEXTJ
:PUTSPRITE6+I,(X1(I)-8,Y1(I)-8),C(B(I)-1
),9+B(I):IFK=0THENRETURN
590 SOUND6,140:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUN
D12,20:SOUND13,0:IFSCMOD100=0ANDZ<7THENZ
=Z+1:SC=SC+1:GOSUB950
600 RETURN
610 '●●●●● ボ゛ス.
620 FORI=0TO4:B(I)=N+5:C(I+5)=2:NEXTI:ON
NGOSUB640,680,720,770,810:GOSUB100:RETUR
N
630 '●●● 1メン.
640 IFA1<3THENA1=3
650 U=0:V=1:X1(0)=127:Y1(0)=Y1:GOSUB80:F
ORR=1TO40:Y1(0)=Y1(0)+SGN(Y-Y1(0))*INT(R
ND(1)*2):T=TMOD6+1:IFT=1THENGOSUB880
660 V=V*-1:X1(0)=X1(0)+V:GOSUB860:COLOR=
(2,5-R¥7,7-R¥7,3):NEXTR:RETURN
670 '●●● 2メン.
680 A1=5:T=0:V=1:X1(0)=127:X1(1)=97:Y1(0
)=50:Y1(1)=50:GOSUB80:FORR=1TO45:T=TMOD3
2+1:U=T¥4+(T=32)*8+1:V=V*-1:X1(0)=X1(0)+
V:X1(1)=X1(1)+PX(U)*5:Y1(1)=Y1(1)+PY(U)
690 GOSUB860:IFTMOD8=1THENU=0:GOSUB880:I
FTMOD16=1THENU=1:GOSUB880
700 COLOR=(2,7-R¥6,2,1):NEXTR:RETURN
710 '●●● 3メン.
720 FORR=1TO50:FORT=0TO4:IFX1(T)=0THENT1
(T)=RND(1)*50+58:X1(T)=88-(X<127)*78:Y1(
T)=Y1ELSEU=T1(T):IFU<6THENX1(T)=X1(T)+T2
(T):Y1(T)=Y1(T)+T1(T)ELSEY1(T)=Y1(T)+8
730 IFY1(T)>UANDU>5THENT1(T)=SGN(Y-Y1(T)
)*RND(1)*9:U=SGN(X-X1(T))*4:T2(T)=U+(U=0
)*4
740 IFX1(T)<X1ORX1(T)>X2ORY1(T)<Y1ORY1(T
```

```
))Y2THENX1(T)=0:Y1(T)=217
750 NEXTT:GOSUB860:COLOR=(2,5-R¥9,2,7-R¥
9):NEXTR:RETURN
760 '●●● 4メン.
770 A1=8:X1(0)=127:Y1(0)=70:U=0:R2=2:GOS
UB80:FORR=0TO59:R1=R1MOD20+1:R2=R2*-1
780 X1(0)=X1(0)+SGN(X-X1(0)):Y1(0)=Y1(0)
+R2:IFR1=1THENV=50:GOSUB890ELSEIFR1=10TH
ENX=X-50:FORT=0TO2:GOSUB880:X=X+50:NEXTT
:X=X-100
790 W=150:GOSUB860:COLOR=(2,5-R¥10,2,7-R
¥10):NEXTR:RETURN
800 '●●● 5メン.
810 A1=4:B(0)=11:T=0:R2=0:R3=1:R4=4:R5=1
:FORI=0TO4:X1(I)=X1:Y1(I)=Y1:NEXTI:FORI=
0TO19:T1(I)=X1:T2(I)=Y1:NEXTI:GOSUB80
820 FORR=1TO60:T=TMOD20+1:R2=R2+R3*R4:Y1
(0)=Y1(0)+R2*8*R3:X1(0)=X1(0)+R5:R6=R6MO
D20+1:IFY1(0))Y2THENY1(0)=Y2:R3=-1:R4=R4
+(R4=4)*3+1:R2=R4*23ELSEIFR6=1THENU=0:GO
SUB880:U=4:GOSUB880
830 IFX1(0)<X1ORX1(0))X2THENR5=R5*-1
840 T1(T-1)=X1(0):T2(T-1)=Y1(0):FORU=1TO
4:R1=(T+5*U)MOD20:X1(U)=T1(R1):Y1(U)=T2(
R1):NEXTU:GOSUB860:U=4-R¥13:COLOR=(2,U,U
,U+3):NEXTR:RETURN
850 '●●●●● ボスノ,サブルーチン.
860 M=MMOD2+1:L=0:FORI=0TO4:GOSUB580:L=L
ORK*(M=1):NEXTI:IFLTHENCOLOR=(2,6,6,6)
870 R=R+L-1:SC=SC+L:GOSUB150:GOSUB280:GO
SUB240:GOSUB1220:RETURN
880 XS=X1(U):YS=Y1(U):GOSUB120:RETURN
890 X=X-V¥2:FORT=0TO1:V=V*-1:X=X-V:GOSUB
880:NEXTT:X=X+V¥2:RETURN
900 '●●●●● ミス.
910 GOSUB1250:FORM=1TO40:I=MMOD9:X=X+PX(
I):Y=Y+PY(I):PUTSPRITE0,(X-8,Y-8),8,1:W=
150-(Q=0)*800:ZF=1:GOSUB160:GOSUB280:IFQ
THENGOSUB410
920 IFM=18THENGOSUB1250
930 NEXTM:SOUND8,0:IFQTHENGOSUB100
940 M=0:H=0:Z=Z-1:IFZ=-1THEN970
950 LOCATE14-Z,2:PRINT" "STRING$(Z,129):
RETURN
960 '●●●●● リプレイ.
970 GOSUB100:GOSUB980:PUTSPRITE0,(0,208)
:GOSUB980:PRINTE$",#game over.":FORI=0TO
1:I=-STRIG(1):NEXTI:HS=SC-(HS>SC)*(HS-SC
):GOTO1050
980 FORI=1TO250:A=SIN(1):NEXTI:RETURN
990 '●●●●● フォント&カラーノセッテイ.
1000 FORI=264TO983:J=VPEEK(I):VPOKEI,JOR
J¥2:NEXTI:FORI=8196TO8202:VPOKEI,112:VPO
KEI+6,48:NEXTI:VPOKEI-7,48:VPOKEI+5,144
1010 COLOR=(5,7,4,2):COLOR=(7,2,6,7):COL
OR=(15,2,4,7)
1020 '●●●●● スプライトデータヲ,カキコム.
1030 M=14368:FORI=1TO20:READE$:FORJ=0TO3
1:VPOKEM,VAL("&H"+MID$(E$,J*2+1,2)):M=M+
1:NEXTJ,I:E$=CHR$(27)+"Y"
1040 '●●●●● タイトル.
1050 CLS:PRINTE$"% "STRING$(48,133)
1060 FORI=1TO14:FORL=0TO7:GOSUB1080:NEXT
L:LOCATEI,6:PRINTMID$(" SPACE WAR. 2 ",I
,1):NEXTI:LOCATE2,11:PRINT"insert coin !
"E$"/#HIGH SCORE."
1070 PRINTE$"2$"RIGHT$("0000"+MID$(STR$(
HS),2),5)"00.":FORI=0TO1:I=-STRIG(1):GOS
UB1080:NEXTI:GOTO1100
1080 FORJ=1064TO1163:K=VPEEK(J):VPOKEJ,K
¥2+(KAND1)*128:NEXTJ:RETURN
1090 '●●●●● ショキセッテイ.
1100 I=RND(-TIME):A1=.5:A2=.02:S=2:X1=78
:X2=176:Y1=38:Y2=163:SC=1:Z=2:LV=40
1110 CLS:PRINTE$"# ┌────────────┐|"E$"
4/|└────────────┘":FORI=4TO19:LOCATE15
,I:PRINT"||":NEXTI:LOCATE2,1:PRINT"SCORE
     00":GOSUB950:RD=0
1120 '●●●● メイン.
1130 FORN=1TO5:SOUND8,0:LV=LV+(LV>16)*2:
A1=A1-(A1<6)/2:A2=A2+5E-03:M=0:RD=RD+1:X
=128:Y=155:Q=1:LOCATE2,2:PRINT"RD,"RIGHT
$(STR$(RD),2):GOSUB80
1140 FORL=1TO500:GOSUB1210:NEXTL:FORM=1T
O100:GOSUB1210:NEXTM:AA=A1:Q=0:GOSUB620
1150 FORM=1TO50:GOSUB1210:GOSUB1240:NEXT
M:GOSUB100
1160 '●●●● メンクリアー.
1170 L=0:SO=0:GOSUB1260:FORM=1TO300:GOSU
B280:L=LORY<Y1:W=700-M*4:SOUND8,SO:IFM<1
40THENSO=M¥10ELSESO=14
1180 IFLTHENY=217:U=1:GOSUB210ELSEY=Y-M¥
32:GOSUB200
1190 NEXTM:A1=AA:GOSUB80:NEXTN:GOTO1130
1200 '●●●● サブ.
1210 GOSUB150:GOSUB280:GOSUB330:GOSUB240
1220 P=PMOD10+1:IFP=1THENPRINTE$"!("RIGH
T$("    "+STR$(SC),5):RETURNELSERETURN
1230 '●●●● サウンド.
1240 SOUND7,247:SOUND8,10:SOUND6,M*5:SOU
ND8,15-M¥4:RETURN
1250 SOUND6,2:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND
12,3:SOUND11,50:SOUND13,10:RETURN
1260 SOUND8,0:SOUND7,247:SOUND6,30:RETUR
N
1270 '●●●● スプライトデータ.
1280 DATA 00010C020A292A3D393C22341C1422
0000803040509454BC9C3C442C38284400,00000
00001070000010106010000000000000000080608
0800000E08000000000
1290 DATA 00000000010607080100000000000
0000000000000000080010E060800000000,00000
000000404B0C04040000000000000000000000202
030D0202000000000000
1300 DATA 000000000000000010A0606010000000
000000000080606050800000000000000,00000
000000001030205070E0C0C080800000031E70C7B
C71CFFD860104218200
1310 DATA 0000C0780EE33D8EF3BF6180208441
000000000000000080C040A0E07030301010,00000
0000000000100000000000000000000000000000
00000000000000000000
1320 DATA 143A6C301428100000000000000000
00285C360C2814080000000000000000000,00202
0392039000F3F3F686B686A687F0000009C80C00
0F0FCFCFEEEC6EEE6FE
1330 DATA 01010001092B271D3B7FE383110347
0580800080 90D4E4B8DCFEC7C188C0E2A0,40B04
8432E0A1C11111C0A2E4348B040020D12C274503
8888838507 4C2120D02
1340 DATA 0000030F1F1626263FFF007B310000
000000C0F0F8686464FCFF00DE8C000000,81022
2120A037C87857D030A12220281814044 4850C0B
EA1E13EC0504844 4081
1350 DATA 070843E0D1F0FC4A4AFCF0D1E04308
07E010C2078B0F3F52523F0F8B07C210E0,071C3
36C5FD7B2B2ACAFDC586F331C07E038CCF61A3BF
5354D4DEBFA36CC38E0
1360 DATA 80200788160B8C1F90B7A950380700
500A00E01C0A95ED09F831D06811E00401,071A0
5494A9213A9A913924A49051A07E058A0925249C
89595C8495292A058E0
1370 DATA 804E3C3F6F6EDCDCDCDC6E6F3F3C4E
8001723CFCF6763B3B3B3B76F6FC3C7201,000F3
F236363C5E5F1DF4F6330380F0000F0FCC4C6C6A
3A78FFBF2C60C1CF000
```

ソニークリエーティブコンテスト 優秀作品のリスト公開なのだ！

課題曲部門第1位

```
1000 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
1010 CALL VOICE (●6,●6,●6,●6,●6,●33)
1020 PLAY #2,"T12006V15","T12006V12","T1
2005V10","T12005V10","T12005V10","T12003
V15","T120V15"
1030 '
1040 C$="R6CCR12CR6CR6C"
1050 D$="R6DDR12DR6DR6D"
1060 E$="R6EER12ER6ER6E"
1070 F$="R6FFR12FR6FR6F"
1080 G$="R6GGR12GR6GR6G"
1090 LB$="R6<BBR12BR6BR6B>"
1100 LA$="R6<AAR12AR6AR6A>"
1110 '
1120 R$="B!6S12S6S12B!S6S12B!S6S12"
1130 '
1140 'INTRODUCTION
1150 '
1160 PLAY #2,"●V100L12GR6GR6GR6R4","L12E
R6ER6ER12G24G24ER12G","L12GR6GR6GR6R4","
L12ER6ER6ER6R4","L12CR6CR6CR6R4","G12R6G
12R6G12R6R4","B!S!H!4B!S!H!4B!S!H!6S24S2
4S6S12"
1170 PLAY #2,"AR12AR6GAR6R4","FR12FR6EFR
6R4","FR12FR6GFR6R4","CR12CR6DCR6R4","<A
R12AR6BA>R6R4","A12R12A12R6G12A12R6R4","
B!S!H!6B!S!H!4B!S!H!12B!S!H!6S24S24S6S12
"
1180 PLAY #2,">CR6CR6CR6R4<","ER6ER6ER12
>C24C24<A>R12C<","GR6GR6GR6R4","ER6ER6ER
6R4","CR6CR6CR6R4","C12R6C12R6C12R6R4","
B!S!H!4B!S!H!4B!S!H!6S24S24S6S12"
1190 PLAY #2,">DR12DR6CDR6R4<","BR12BR6A
BR6>E6D<","GR12GR6EGR6R4","DR12DR6CDR6R4
●0","<BR12BR6AB>R6R4●0","D12R12D12R6C12D
12R6R4","B!S!H!6B!S!H!4B!S!H!12B!S!H!6S2
4S24S6S12"
1200 PLAY #2,">C2<R6EGR12A","","XG$;","X
E$;","XC$;","CR4CC","XR$;"
1210 PLAY #2,"G2.>C6D<","","XG$;","XD$;"
,"XLB$;","GR4GG","XR$;"
1220 PLAY #2,">ER6ER6DR12C<A4","","GR6GR
6GR6R4","ER6ER6DR6R4","CR6CR6<B>R6R4","E
12R6E12R6D12R6R4","B!S!H!4B!S!H!4B!S!H!6
S24S24S6S12"
1230 PLAY #2,">C1<","R6CCCCCR12CCR12C","
R6GGGGGR12GGR12G","R6EEEEER12EER12E","R6
CCCCCR12CCR12C","C12R12C12C12C12C12C12R1
2C12C12R12C12","R6S12S12S12S12S6S12S6S12
"
1240 '
1250 '1st CHORUS
1260 '
1270 PLAY #2,"●16●V127ER6ER6E4&ER12D",""
,"●V100●0XG$;","●V100XE$;","●V100XC$;","
CR4CC","●V100XR$;"
1280 PLAY #2,"E6DR6C&C2","","XG$;","XE$;
","XC$;","CR4CC","XR$;"
1290 PLAY #2,"DR6DR6D4&DR12C","","XG$;",
"XD$;","XLB$;","GR4GG","XR$;"
1300 PLAY #2,"E6DR6C&C2","","XG$;","XE$;
","XC$;","CR4CC","XR$;"
1310 PLAY #2,"ER6ER6E4&ER12D","","XG$;",
"XE$;","XC$;","CR4CC","XR$;"
1320 PLAY #2,"E6DR6C&C2","","XG$;","XE$;
","XC$;","CR4CC","XR$;"
1330 PLAY #2,"DR6DR6DR12CER12D","","GR6G
R6GR6R4","DR6DR6DR6R4","<BR6BR6BR6R4>","
D12R6D12R6D12R6R4","B!S!H!4B!S!H!4B!S!H!
6S24S24S6S12"
1340 PLAY #2,"C2.DR12E","","R6GGGGGR12GG
R12G","R6EEEEER12EER12E","R6CCCCCR12CCR1
2C","C12R12C12C12C12C12C12R12C12C12R12C1
2","R6S12S12S12S12S6S12S6S12"
1350 PLAY #2,"F4&FR12ED4&DR12E","","XF$;
","XC$;","XLA$;","FR4FF","XR$;"
1360 PLAY #2,"FR12EDR12CD4<AR12B>","","X
F$;","XC$;","XLA$;","FR4FF","XR$;"
1370 PLAY #2,"CR6ER6DR12C<B>R12C","","R6
EER12ER6FR6F","R6CCR12CR6DR6","XLA$;","E
R4DD","XR$;"
1380 PLAY #2,"<A2.>DR12E","","XE$;","XC$
;","XLA$;","AR4AA","XR$;"
1390 PLAY #2,"F4&FR12ED4&DR12E","","XF$;
","XC$;","XLA$;","FR4FF","XR$;"
1400 PLAY #2,"FR12EDR12CD4<AR12B>","","X
F$;","XC$;","XLA$;","FR4FF","XR$;"
1410 PLAY #2,"CR6ER6DR12C<AR12B>","","FR
6GR6GR6R4","CR6ER6DR6R4","<A>R6CR6<BR6R4
>","C12R6E12R6D12R6R4","B!S!H!4B!S!H!4B!
S!H!6S24S24S6S12"
1420 PLAY #2,"C1","●0R6CCCCCR6●6>E6D<","
R6GGGGGR6R4","R6EEEEER6R4","R6CCCCCR6R4"
,"C12R12C12C12C12C12C12R6R4","R6S12S12S1
2S12S6S12S6S12"
1430 '
1440 'INTERMEZZO
1450 '
1460 PLAY #2,"●V100●6>C2<R6EGR12A","●V10
0G2R6CER12F","XG$;","XE$;","XC$;","CR4CC
","XR$;"
1470 PLAY #2,"G2.>C6D<","E2.G6B","XG$;",
"XD$;","XLB$;","GR4GG","XR$;"
1480 PLAY #2,">ER6ER6DR12C<A4",">CR6CR6<
BR12GE4","GR6GR6GR6R4","ER6ER6DR6R4","CR
6CR6<B>R6R4","E12R6E12R6D12R6R4","B!S!H!
4B!S!H!4B!S!H!6S24S24S6S12"
1490 PLAY #2,">C1<","G1","R6GGGGGR12GGR1
2G","R6EEEEER12EER12E","R6CCCCCR12CCR12C
","C12R12C12C12C12C12C12R12C12C12R12C12"
,"R6S12S12S12S12S6S12S6S12"
1500 '
1510 '2nd CHORUS
1520 '
1530 PLAY #2,"●16●V127ER6ER6E4&ER12D","●
16●V127CR6CR6C4&CR12<B>","●0XG$;","XE$;"
,"XC$;","CR4CC","●V100XR$;"
1540 PLAY #2,"E6DR6C&C2","C6<BR6G&G2>","
XG$;","XE$;","XC$;","CR4CC","XR$;"
1550 PLAY #2,"DR6DR6D4&DR12C","<BR6BR6B4
&BR12G>","XG$;","XD$;","XLB$;","GR4GG","
XR$;"
1560 PLAY #2,"E6DR6C&C2","C6<BR6G2>","XG
$;","XE$;","XC$;","CR4CC","XR$;"
1570 PLAY #2,"ER6ER6E4&ER12D","CR6CR6C4&
CR12<B>","XG$;","XE$;","XC$;","CR4CC","X
R$;"
1580 PLAY #2,"E6DR6C&C2","C6<BR6G&G2>","
XG$;","XE$;","XC$;","CR4CC","XR$;"
1590 PLAY #2,"DR6DR6DR12CER12D","<BR6BR6
B>R6R4","GR6GR6GR6R4","DR6DR6DR6R4","<BR
6BR6BR6R4>","D12R6D12R6D12R6R4","B!S!H!4
B!S!H!4B!S!H!6S24S24S6S12"
1600 PLAY #2,"C2.DR12E","E2.R4","R6GGGGG
R12GGR12G","R6EEEEER12EER12E","R6CCCCCR1
2CCR12C","C12R12C12C12C12C12C12R12C12C12
R12C12","R6S12S12S12S12S6S12S6S12"
1610 PLAY #2,"F4&FR12ED4&DR12E","R4DR12E
FR12C<BR12>C","XF$;","XC$;","XLA$;","FR4
FF","XR$;"
1620 PLAY #2,"FR12EDR12CD4<AR12B>","DR12
C<BR12AB4>R4","XF$;","XC$;","XLA$;","FR4
FF","XR$;"
1630 PLAY #2,"CR6ER6DR12C<B>R12C","R6CCR
12C<BR12AG#R12A>","R6EER12ER6FR6F","R6CC
R12CR6DR6","XLA$;","ER4DD","XR$;"
1640 PLAY #2,"<A2.>DR12E","C2.R4","XE$;"
,"XC$;","XLA$;","AR4AA","XR$;"
1650 PLAY #2,"F4&FR12ED4&DR12E","R4DR12E
FR12C<BR12>C","XF$;","XC$;","XLA$;","FR4
FF","XR$;"
1660 PLAY #2,"FR12EDR12CD4<AR12B>","DR12
C<BR12AB4>R4","XF$;","XC$;","XLA$;","FR4
FF","XR$;"
1670 PLAY #2,"CR6ER6DR12C<AR12B>","<GR6A
R6B>R6R4","FR6GR6GR6R4","CR6ER6DR6R4","<
A>R6CR6<BR6R4>","C12R6E12R6D12R6R4","B!S
!H!4B!S!H!4B!S!H!6S24S24S6S12"
1680 PLAY #2,"C1","R6CCCCCR6R4","R6GGGGG
R6R4","R6EEEEER6R4","R6CCCCCR6R4","C12R1
2C12C12C12C12C12R6R4","R6S12S12S12S12S6S
12S6S12"
1690 '
1700 'ENDING
1710 '
1720 PLAY #2,"●6●V100L12GR6GR6GR6R4","●6
ER6ER6ER12G24G24ER12G","L12GR6GR6GR6R4",
"L12ER6ER6ER6R4","L12CR6CR6CR6R4","G12R6
G12R6G12R6R4","B!S!H!4B!S!H!4B!S!H!6S24S
24S6S12"
1730 PLAY #2,"AR12AR6GAR6R4","FR12FR6EFR
6R4","FR12FR6GFR6R4","CR12CR6DCR6R4","<A
R12AR6BA>R6R4","A12R12A12R6G12A12R6R4","
B!S!H!6B!S!H!4B!S!H!12B!S!H!6S24S24S6S12
"
1740 PLAY #2,">CR6CR6CR6R4<","ER6ER6ER12
>C24C24<A>R12C<","GR6GR6GR6R4","ER6ER6ER
6R4","CR6CR6CR6R4","C12R6C12R6C12R6R4","
B!S!H!4B!S!H!4B!S!H!6S24S24S6S12"
1750 PLAY #2,">DR12DR6CDR6R4<","BR12BR6A
BR6>E6D<","GR12GR6EGR6R4","DR12DR6CDR6R4
●0","<BR12BR6AB>R6R4●0","D12R12D12R6C12D
12R6R4","B!S!H!6B!S!H!4B!S!H!12B!S!H!6S2
4S24S6S12"
1760 PLAY #2,">C2<R6EGR12A","","XG$;","X
E$;","XC$;","CR4CC","XR$;"
1770 PLAY #2,"G2.>C6D<","","XG$;","XD$;"
,"XLB$;","GR4GG","XR$;"
1780 PLAY #2,">ER6ER6DR12C<A4","","GR6GR
6GR6R4","ER6ER6DR6R4","CR6CR6<B>R6R4","E
12R6E12R6D12R6R4","B!S!H!4B!S!H!4B!S!H!6
S24S24S6S12"
1790 PLAY #2,">C4R4<A4.A4.","","G4R4F4.F
4.","E4R4C4.C4.","C4R4<A4.A4.>","C4R4<A4
.A4.>","B!S!C!12B!S!C!4.B!S!C!4."
1800 PLAY #2,">C1&C3&C12●14●V127C1<","●1
4>C6<C6E6G6A6>C6C6D6.●V100E1<","G1&G1&G1
","E1&E1&E1","C1&C1&C1","C1&C1&C1","C!1R
1R1"
1810 END
```

課題曲部門第2位

```
10 CLEAR5000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEF
STRA-Y:T="t15018":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,"t1
50",T
11 SOUND6,6:SOUND7,49
12 _TRANSPOSE(0)
20 ' A PART
30 A0="eee2&e dedc2&c4
40 A1="ddd2&d cedc2&c4
50 A2="dddcer8dr8c2&c2
60 A3="dddcer8dr8c2&c4●16de
70 A4="f4&fed4&defedcdr8<ab>
80 A5="cr8er8dc<b>c<a2&a4>de
90 A6="cr8er8dc<ab>c1
500 ' B PART
510 B0="ccc2&ccc<af2&f4
520 B1="ggg2&gggfe2&e4>
530 B2="gggfgr8fr8e2&e2>
540 B3="gggfgr8fr8e2&e4●16>
550 B4="d2<a2>dc<bagr8f4
560 B5="er8gr8f4e4d2&d4b>c
570 B6="er8cr8gfede2g2>
1000 ' C PART
1010 C0="c>c<c>c<c>c<c>c<<f>f<f>f<f>f<f>
f
1020 C1="<g>g<g>g<g>g<g>g c>c<c>c<c>c<c<
b>
1030 C2="<a>a<a>a<a>a<a>a <f>f<f>f<f>f<f
>f<
1040 C3="g>g<g>g<g>g<g>g c>c<c>c<<ggab>
1050 C4="g>g<g>g<g>g<g>g c>c<<g>gcr8fg<
1060 C5="f>f<f>f<f>f<f>f< d>d<d>d<d>e-<e
>e<
1070 C6="g>g<g>g<g>g<g>g< d>d<d>d<d>dfg<
1080 C7=">c>c<c>c<<g>g<a>b< c>c<c>g<ggab
>
1490 CZ="<g>g<g>g":CZ=CZ+CZ+CZ+"<ggab>
1500 ' D PART
1510 D0="●0q2cg>c<gcg>c<g< f>cfc<f>cfc
1520 D1="<g>dgd<g>dgd cg>c<gcg>c<b
1530 D2="<a>eae<a>eae <f>cfc<f>cfc
1540 D3="<g>dgd<g>dgd cg>c<g gfed
1550 D4="<g>dgd<g>dgd cg>c<gcr8●14q8
2000 ' E PART
2010 E0="r4r4eeed c<ba2&a4
2020 E1="r4r4>ddd<b>cde4&e2
2030 E2=">ggffeeddc2&c4de
3000 ' H PART
3010 H="b!h8h8m!b!h8b!h8":H0=H+H+H+H
3020 H1=H+H+H+"b!m!c8b!h8b!h8m!b!h8
3030 H2=H+H+H+"b!h8h8b!m!h8b!m!h8
3040 H3=H+H+H+"b!h8b!m!h8b!m!h8b!m!h8
5000 ' P PART (PSG=Noise)
5010 P="r4c4":P0=P+P+P+P
5020 P1=P+P+P+"c4r8c8
5030 P2=P+P+P+"r4cc
```

```
5040 P3=P+P+P+"r8ccc
9999 'GOTO 10095
10000 ' PLAY
10010 PLAY#2,"@16o6v15","@16o6v13","@33o
3v14q4","@23o4v9q3","@0o5v9q2","@14o5v10
","@a15v1","s0m2200
10015 PLAY#2,LL,LL,C0,C0,LL,LL,H0,P0
10016 PLAY#2,LL,LL,CZ,CZ,LL,LL,H0,P0
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,C0,D0,LL,H0,P0
10030 PLAY#2,A1,B1,C1,C1,D1,LL,H0,P0
10040 PLAY#2,A0,B0,C2,C2,D2,LL,H0,P0
10050 PLAY#2,A2,B2,C3,C3,D3,LL,H1,P1
10060 PLAY#2,A0,B0,C0,C0,D0,E0,H0,P0
10070 PLAY#2,A1,B1,C1,C1,D1,E1,H0,P0
10080 PLAY#2,A0,B0,C2,C2,D2,E0,H0,P0
10090 PLAY#2,A3,B3,C4,C4,D4,E2,H1,P1
10095 '
10100 PLAY#2,A4,B4,C5,C5,B4,A4,H0,P0
10110 PLAY#2,A5,B5,C6,C6,B5,A5,H2,P2
10120 PLAY#2,A4,B4,C5,C5,B4,A4,H0,P0
10130 PLAY#2,A6,B6,C7,C7,B6,A6,H3,P3
10140 GOTO 10020
```

課題曲部門第3位

```
1 '***** SYNTH SAURUS Ver2.00 *****
2 '
3 '                Converted by BIT2
4 '
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"T100V12@12","T100V13@10","T1
00V11@9","T100V12@10","T100V11@48","T100
V12@3","T100V12@0","T100V12@0","T100V12@
0"
30 PLAY #2,"V12@12T100O3L1A","V12@10O6L4
AL8GEGEDC","V13@9O6L16EDL4E.ED","@10V12R
2O5L8BAGA","V0R1","@3V12O4L2A.R4","V15@1
8O4L4ER2.","@24R2O6L32EV11EDCO5BAGFEDCO4
BAGFE",""
40 PLAY #2,"A","L4D.L8EL2E","O5G.L8AL2A"
,"R2BAGA","R1","GE","L1E","O6L8CO5AGAO6L
2C",""
50 PLAY #2,"E","O5L4EEGA","L4EL8EGL4GA",
"R2BAGA","R1","EG","L4ER2.","ED",""
60 PLAY #2,"A","AL8ABL4BR4","L2AG","R2BA
GA","R1","L1A","R2EE","L1E",""
70 PLAY #2,"A","AL8EGAO6CDC","O6L16EDL4E
.ED","R1","R1","L2A.R4","ER2.","R2L32EED
CO5BAGFEDCO4BAGFE",""
80 PLAY #2,"L2AG","O5L2AG","O5L8GGGAL2A"
,"R1","R1","GE","L2EE","O6L8CO5AGAO6L2C"
,""
90 PLAY #2,"EE","L8GGGGAAGG","L4GL8GGL4E
E","R1","R1","EG","L8EEEEL4EE","ED",""
100 PLAY #2,"L1A","L1A","L1A","R1","R1",
"L1E","L2EE","L1E",""
110 PLAY #2,"O2A","V13O6L16AGEGAGEGAGEGA
GEG","V11O6L4CO5AGA","O4AO5EO6CO5AO6EO5A
O6CO5A","V11@48O5L2EC","O6L2AL4GA","ER2"
,"L2EL4EG",""
120 PLAY #2,"A","AGEGAGEGAGEGAGEG","GEDC
","O4AO5EO6CO5AO6EO5AO6CO5A","E.L4G","O7
CO6AGE","ER2","AGEC",""
130 PLAY #2,"A","AGEGAGEGAGEGAGEG","O6CO
5AGA","O4AO5EO6CO5AO6EO5AO6CO5A","L2EC",
"L2AL4GA","ER2","L2EL4EG",""
140 PLAY #2,"A","AGEGAGEGAGEGAGEG","GEDC
","O4AO5EO6CO5AO6EO5AO6CO5A","E.L4G","O7
CO6AGE","ER2","AGEC",""
150 PLAY #2,"V14A","V12O5L4AAGL8ED","V13
O7CCO6AL8GE","V13O6L4CCO5AL8GE","V12O6EE
DL8CO5A","V13AAGL8ED","@26O6EE","V12EEDL
8CO5A",""
160 PLAY #2,"L2AV13L16AR16AR16AR16AR16",
"O7L4CCL2C","GAO7L4CL2C","EAL4AAB","AO6C
L4CL2C","CEL4EL2E","EE","GO6CL4CL2C",""
170 PLAY #2,"V12O3L4AR8L8EL16AR16L4CL8E"
,"V10O6L8AAL2AL8AG","V13@0O6L8EEL2EL8ED"
,"V12O4L8AO5AO6CO5AO6EO5AO6CO5A","V11R8O
5L8ER8ER8L4E.","V12R8L8CR8CR8L4C.","@18V
13O4ER2","V11L8CCL2CL8CO5A",""
180 PLAY #2,"L4AR8L8EL4AC","AGL2E.","EDL
2C.","O4AO5AO6CO5AO6EO5AO6CO5A","R8L8ER8
ER8L4E.","R8L8CR8CR8L4C.","ER2","O6CO5AL
2A.",""
190 PLAY #2,"ER8O2L8BO3L16ER16O2L4G+L8G+
","L8EEL2EL8ED","L8DDL2DL8DC","O4EO5DO6E
O5G+O6DO5G+BG+V14","R8L8ER8ER8L4E.","R8O
5L8G+R8G+R8L4G+.","ER2","EE",""
200 PLAY #2,"O3L4AR8L8EL4CD","GEL2E.","E
DL2C.","L4AL8EGAO6CDCV12","R4O6L8EDO5L2E
","R4O6L8GEO5L2G","ER2","L8CCO4L2A.",""
210 PLAY #2,"AR8L8EL16AR16L4CL8E","L8AAL
2AL8AG","L8EEL2EL8ED","O4AO5AO6CO5AO6EO5
AO6CO5A","R8L8ER8ER8L4E.","R8O6L8CR8CR8L
4C.","ER2","O6L8CCL2CO5L8A",""
220 PLAY #2,"L4AR8L8EL4CE","AGL2E.","EDL
2C.","O4AO5AO6CO5AO6EO5AO6CO5A","R8L8ER8
ER8L4E.","R8L8CR8CR8L4C.","ER2","O6CO5AL
2A.",""
230 PLAY #2,"GR8L8DGR8O2BR8","L8GGGEGR8E
R8","L8DDDCER8DR8","O4AO5CEAO6CO5AEC","R
8L8DR8DR8L4DL8D","R8O5L8BR8BR8L4BL8B","E
R2","O6L4CEL8DCO5AB",""
240 PLAY #2,"O3L4AR8L8EL16AR16L8CDE","L2
E.L8FG","L2C.L8DE","O4AO5CAEL4AB","R8ER8
EL4EF","R8O6CR8CL4CD","L8E.L16EL8EEE.L16
EL8EE","L4AAO6CC",""
250 PLAY #2,"L4D.L8DO2L4AA","L4D.L8CO5L4
A.O6L8C","L4F.L8EL4D.L8E","R8L16AAL8AAL1
6AR16AR8.L8A","@10R8L16FFL8FFL16FR16FR8.
L8F","FFL8EFDC","EL16EEL8EEL4EE","@16L8C
CO5L4AGA",""
260 PLAY #2,"O3D.L8DO2AL4AL8A","DCO5AGAR
8FG","FEDCDR8O5AB","R8L16AAL8AAL16AR16AR
8.L8A","R8L16FFL8FFL16FR16FR8.L8F","L4DD
L8CDCO5A","ER4EE","O6L8CCO5L4AGA",""
270 PLAY #2,"L4A.L8AO3EL4E.","O6ER8GR8FE
CE","O6CR8ER8DCO5AO6C","R8L16AAL8AAL16G+
R16G+R8.L8G+","O4AO5CEAG+EDO4B","O6L4CCD
L8CD","L2EE","E.L8GL2A",""
280 PLAY #2,"O2A.L8AAABO3C","L2C.L8FG","
O5L2A.O6L8DE","R8L16AAL8AAL16AR16AR8.L8A
","R8O5L16EEL8EEL16ER16ER8.L8E","L4EEL2E
","L4EV15EEEV14","L8AGEGL2A",""
290 PLAY #2,"L4D.L8DO2L4AA","L4D.L8CO5L4
A.O6L8C","L4F.L8EL4D.L8E","R8L16AAL8AAL1
6AR16AR8.L8A","@10R8O6L16DDL8DDL16DR16DR
8.L8D","L4FFL8EFDC","L8EL16EEL8EEL4EE","
O6L8CCO5L4AGA",""
300 PLAY #2,"O3D.L8DO2AL4AL8A","DCO5AGAR
8FG","FEDCDR8O5AB","R8L16AAL8AAL16AR16AR
8.L8A","R8L16DDL8DDL16DR16DR8.L8D","L4DD
L8CDCO5A","ER4EE","O6L8CCO5L4AGA",""
310 PLAY #2,"L4A.L8AO3L4F.L8F","O6ER8GR8
FECD","O6CR8ER8DCO5AB","R8L16AAL8AAL16AR
16AR16L4A","O4AO5CEAO6CO5AFC","O6L4CCDL8
CD","L2EE","E.L8GL2A",""
320 PLAY #2,"L4A.L8AL2A","L4EAO7L2C","O6
L1C","AEL2C","O6L4ECO5L2A","L4CO5AL2E","
L4EEER4","L8AGEGL2A",""
330 PLAY #2,"L1A","O6L16CO5AGAO6CO5AGAO6
CO5AGAO6CO5AGA","R1","O6L8CCCCCCCC","O6E
L8EDCD","L32EGAO6CDEGAL8EGL2A","E.L8EL2E
","V13L4G.L8AL2G",""
340 PLAY #2,"A","O6CO5AGAO6CO5AGAO6CO5AG
AO6CO5AGA","R1","V13R4EDO5L2E","L4EEL8ED
CD","L8AGEGL2A","L4E.L8EL2E","O6L8CO5AGA
L2G",""
350 PLAY #2,"A","AGGGAGGGAGGGAGGG","R1",
"V11O6L8CCCCCCCC","L2EL8EDCD","L16AGEGL8
EGL2A","L4E.L8EL2E","L4G.L8AL2G",""
360 PLAY #2,"A","AGGGAGGGAGGGAGGG","R1",
"V13R4CO5AL2C","L4EEL8EDCD","L8AGEGL2A",
"L4E.L8EV15L4EEV14","O6L8CO5AGAL2G",""
370 PLAY #2,"O2A","L4AAGL8ED","O7L4CCO6A
L8GE","V12O6L4CCO5AL8GE","L4EEDL8CO5A","
L4AAGL8ED","L2EL8E.L16EL8EE","O6L4CCO5AL
8GE",""
380 PLAY #2,"A","L4AAL2A","GAL4AL2A","EA
L4AL32CDEGAO6CDEL4A","AO6CL4CL8CR8CR8","
CEL4EL8AR8AR8","L2EV15L8EEEEV14","GAL4AL
2A",""
390 PLAY #2,"L4A.L8AO3L4F.L8F","O6L8ER8G
R8GECD","L8CR8ER8DCO5AB","R8O5L16AAL8AAL
16AR16AR16L4A","O4AO5CEAO6CO5AEC","L4CCD
L8CD","L2ER2","O6L4CEL8DCO5AB",""
400 PLAY #2,"L2AA","L1G","O6L1C","O4L32E
EGGAAO5CCDDEEGGAAO6L8CO5AR4","L32CCDDEEG
GAAO6CCDDEEL8ECR4","O5L32EEGGAAO6CCDDEEG
GAAL8AER4","L4EEER4","O6L4C.L8EL2C",""
410 PLAY #2,"","","","","","","",""
```

オリジナル部門第1位

```
10 ' INTO YOUR HEART
20 ' Music & Programed
30 '        by Hidetoshi Tsuchida
40 '
50 '
60 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):_PITCH(442):T
$="t92v12":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$+"
y54,0y55,32y56,0",T$
70 SOUND7,49:SOUND6,6
80 A=1
90 '
100 ' Introduction
110 B1$="@16rr8l24o6ga>cdg&g4r24r8rr8<ga
>cdg&g4r24r8rr8<ga>cdg&g4r24r8rr8<ga>cdg
&g4
120 B2$="<l16gb>dfa8<a>dfa>d8<<b>dfgb8<f
a>cfa<gb>dgb<a>cea>c1
130 C1$="@2o5l1efef
140 C2$="<b4.a4.g4.f8&f2.&f1
150 D1$="@2o5l1cccc
160 D2$="<g4.f4.d4.c8&c2.&c1
170 E1$="@2o5l1ga4l16&a@5a>cfg8f<a&a4@21
lga
180 E2$="d4.d4.<b4.a8&a2.&a1
190 F1$="@33o3l1c&cc&c
200 F2$="<e4.f4.g4.g8&g2.&g1
210 R1$="bh4bh4bh4bh4bh4bh4bh8.s16bsm8m8
bhc4bh4bh4bh4bh4bh4bh8.s16bs8sm8
220 R2$="bc4bs8bc8s8sm8bc8bs16sm16m16b16
bs8bh4bh4bh4bc4b4b8.s16bsm8bm8
230 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
240 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$
250 ' A part
260 A1$="@6v13o5f32g8..&g2&g8a16b16l8>c4
de4c<b>cd32e8..&e2&e8d16c16e4.d4.de
270 A2$="c4.<b2>c16d16dedc4<b>cdc2.&c8d1
6c16<b2.
280 B1$="l8o5r8g>ce&e2<r8g>cd&d2<r8g>ce&
e2l32<ceg>ce8&e4<<b>dgb>d8&d4
290 B2$="<a>cea&a4<gb>dg&g2<fa>cf&f4.e4c
4<ceg>c&c2l8<g>ce<l32gb>dg&g4.&g4
300 C1$="o6cdcc2<b2
310 C2$="a4.b8&b2a2g2gg2.
320 D1$="o5gggg2g2
330 D2$="e4.g8&g2f2e2ed
340 E1$="o5eee4.@5>d16e16l8fedcc4.<b&b2@
2
350 E2$="c4.c8&c2c2c2l1c<b
360 F1$="o3c&c2.&c8<g8b2a2>c4.<g8&g2
370 F2$="a2g2f2e2g&g2.>g4
380 R1$="b4h4h4h4bh4h4h4h8b8bh4h4h4h4bh4
h8b8h4h4
390 R2$="bh4h4h4h4bh4h4h4h4bh4h4h4h4bh4h
4h4bsc4
400 P2$="s0m1650r1r1r1r2r1c
410 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
420 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,P
2$
430 '
440 ' B part
450 A1$="o6d32e8..&e2&e8<l16ab>c4l8de4c<
b>ce32f8..&f4&fc+def2&fcl12&c<b>c
460 A2$="led18&dc<b>cled.c<b8>c1&c2.
470 B1$="o6l8e<g>c<g>ecg<g>d<g>c<g>d<g>g
<g>f<a>c<a>f<a>a<a>f<a->c<a->f<a->a-<a-
480 B2$=">g<g>c<g>e<g>g<g>g<gbg>d<g>g<g>
f<faf>c<f>f<f>c<g>g<gl32eg>ce&e8&e4
490 C1$="l1o6cdcc
500 C2$="c<b>cc
510 D1$="l1o5ggaa-
520 D2$="ggag
530 E1$="l1o5eeff
540 E2$="edf4.@5d16e16l8fgafc2.@2
550 F1$="o3lc.c8c2c.c8c2<f.f8f2f.>c8f2
560 F2$="g.g8g2<g.g8g2f.f8f2>c.c8c2
570 R1$="bhc8h8sh8bh8bh8h8sbh8h8bh8h8sh8
bh8bh8h8sbh8h8bh8h8sh8bh8bh8h8sbh8h8bh8h
8sh8bh8bh8h8sbh8h8
580 R2$="bh8h8sh8bh8bh8h8sbh8h8bh8h8sh8b

h8bh8h8sbh8h8bh8h8sh8bh8bh8h8sbh8h8bh8h8
sh8bh8bhc4bh8h8
590 P1$="rcrcrcrcrcrcrcrc
600 P2$="rcrcrcrcrcrcrc
610 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,P
1$
620 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,P
2$
630 '
640 ' C part
650 A1$="o5l8bab>d4<g>dfg4fe2elfedcd2.r8
<g8
660 B1$="o6l8c<a>cf4<a>c<abgb>e4<ege<a>d
efga>cd<gab>cdefg
670 C1$="l1o6ccd<b
680 D1$="l1o5agag
690 E1$="l1o5fefd
700 F1$="l1o3fed<g2g4.>g8
710 R1$="bc4r8b8b4bs4b4r8b8b4bs4b4r8b8b4
bs4b4r8b8bs8s8bsm8bm8
720 P1$="r2rcr2rcr2rcr2c
730 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,P
1$
740 '
750 ' D part (Segno)
760 A1$="l8o6d.e16&e2&e<g>d.e.<g>d.e.<ee
.f16&f2.&f2.r8g
770 A2$="a.b16&b2&bda.b.da.b.de.g16&g2.&
```

```
g2.r8g
78Ø B1$="o5132g>ce1618<g>ce4<eg>cec<g>e4
<eg>c132<a>cdf18<a>cf4<fa>cfd<a>f4<a>cf
79Ø B2$="132<b>dg1618<g>dg4<b>dgd<bg>g4<
b>dg132<eg>c1618<eg>c4<eg>c<fa>d16132gag
2
8ØØ C1$="o611cc2c2dc
81Ø C2$="<bb>c<a4.b8&b2
82Ø D1$="o511gg2g2>c<18c@5fa>d&d2@2
83Ø D2$="11<gfg18f@5fag&g2@2
84Ø E1$="o511ee2e2ae4.d8&d2
85Ø E2$="dded4.f8&f2
86Ø F1$="1o3c<g>c<g>c<g>cefcfcfcf<a
87Ø F2$=">d<g>d<g>d<g>f<g>c<g>c<g18fa>d<
g&g4.g8
88Ø R1$="bhc8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sb
h8h16h16bh8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sbh8
h16h16bh8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sbh8h1
6h16bh8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sbh8h16h
16
89Ø R2$="bh8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sbh
8h16h16bh8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sbh8h
16h16bh8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sbh8h16
h16bh8h16h16sh8bc8bh8h16h16h8bh8
9ØØ P1$="rcrcrcrcrcrcrcrc
91Ø P2$="rcrcrcrcrcrcrc
92Ø PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,P
1$
93Ø PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,P
2$
94Ø '
95Ø ' E part
96Ø A1$="o618d8.e16&e2&e<g>d.e.<g>d.e.ee
.f16&f2&f124&fee-d4.&132dc<baa-2
97Ø A2$="g4.f+4g4a8b16>c8.&c4&18ccdef412
8<fgab>cde1fg
98Ø B1$="132o5g>ce1618<g>ce4<eg>cec<g>e4
<g>cef<a>cfa<a>cfa4.132&agfe14Ødc<bagf+4
.
99Ø B2$="132<b>dg16&g8&g2.ceg16&g8&g2.cf
a16&a4.cfab&b4
1ØØØ C1$="11o6cd2c2cr32r32e16&e4.r32r32<
b16&b4.
1Ø1Ø C2$="r1r1a2b2
1Ø2Ø D1$="11o5gg2g2ar32a32&a16&a4.r32a-3
2&a-16&a-4.
1Ø3Ø D2$="r1r1f2g2
1Ø4Ø E1$="11o5ee2e2ff2e-2
1Ø5Ø E2$="r1r1d2f2
1Ø6Ø F1$="o31c<g>c<g>c<g>c<g>fcfcd2a-2
1Ø7Ø F2$="11<b>cd2e4f8g8
1Ø8Ø R1$="bhc8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16s
bh8h16h16bh8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sbh
8h16h16bh8h16h16sh8bh16h16bh8h16h16sbh8h
16h16bc8r16s16s16sm8m8bc8r16s16s16sm16m8
1Ø9Ø R2$="r1r2rr8s8bc4r16s16sm16m16bc8s8
bc16s16sm16m16
11ØØ P1$="rcrcrcrcrcrc
111Ø P2$="r1r2rr8cr2c
112Ø PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,
P1$
113Ø PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,
P2$
114Ø '
115Ø ' 「1. or 「2. or to Coda
116Ø IFA=2THEN129ØELSEIFA=3THEN15ØØ
117Ø '
118Ø ' 「1.
119Ø A1$="o6f+32f32e16&e8&e2.
12ØØ B1$="o5116ceg>c<ceg>c<ceg>c<ceg>c<c
fa>d<cfa>d<cfa>d<cfa>d<ceg>c<ceg>c<ceg>c
<ceg>c<cfa>d&d2.
121Ø C1$="11o6cdcd
122Ø D1$="11o5gaga
123Ø E1$="11o5efef
124Ø F1$="11o3c&cc&c
125Ø R1$="bc4h4h4h4bh4h4h4h4bc4h4h4h4bh4
h4h4smh4
126Ø PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
127Ø A=A+1:GOTO25Ø
128Ø '
129Ø ' 「2.
13ØØ A1$="o6a-2
131Ø A2$="r1r2<f2>c4.<b-8>c8.d16112&dc<b
-g2.r8g8
132Ø B1$="132o5a->ce-a-&a-4.<gb->dg&g4.<
fa->cf&f4.<gb->dg&g4.<fa->cf&f4.<fa->cf&
f4.<b>dg1618<gb>dgdgb
133Ø B2$=">c<ce-cg<b->d<b->gce-cg<b->e-<
b->f<a->c<a-132a->ce-a-&a-4.<gb>dg<18fff
fff
134Ø C1$="12o6c<b-a-b->cc<b1
135Ø C2$=">cdc<b->c1<b1
136Ø D1$="@5o61a-.g16f16g2f.e-16d16e-2d1
c.d16c16<b2
137Ø D2$=">e-.d16c16d2e-.d16c16e-2d1c2<@
2g2
138Ø E1$="@5o61f.e-16d16e-2d.c16<g16g2a-
116f8e-fa-8fa->cde-fg1
139Ø E2$="12c<b-gga-1g2@2f2
14ØØ F1$="o31a-.a-8g2f.f8e-2d.d8d2<g.g81
8gb>df
141Ø F2$="1e-.e-8d.d8c.c8<b-.b-8a-.a-8a-
218gggggggg
142Ø R1$="bc8h8sh8bh8bh8h8sh8h8bh8h8sh8b
h8bh8h8sh8h8bh8h8sh8bh8bh8h8sh8h8bh8h8sh
8bh8bh8h8sh8bh8
143Ø R2$="bc8h8sh8bh8bh8h8sh8h8bc8bh8sh8
bh8bh8h8sh8h8bch8h8sh8bh8bc4rbc8bs8bs8bs
8bs8bs8bs8bs8
144Ø P1$="rcrcrcrcrcrcrcrc
145Ø P2$="rcrcrcrcrcr2r818cccccccc1
146Ø PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,
P1$
147Ø PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,R2$,
P2$
148Ø A=A+1:GOTO75Ø ' D.S
149Ø '
15ØØ ' Coda
151Ø A1$="o6f+32f32e16&e8&e2.
152Ø B1$="o5116ceg>c<ceg>c<ceg>c<ceg>c<d
gb>d<dgb>d<dgb>d<dgb>d<cfa>c<cfa>c<cfa>c
<cfa>c<g>cde132g>cdeg2&g8
153Ø C1$="11o6c<ba>c
154Ø D1$="11o5ggfg
155Ø E1$="11o5edce
156Ø F1$="11o3c<gf>c
157Ø R1$="bc4h4h4h4bh4h4h4h8b8bh4h8b8bh4
h8b8bc4
158Ø PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
159Ø '
16ØØ ' Dec.1Ø,1989  Ø:Ø3am
```

オリジナル部門第2位

```
1Ø _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1):SOUND7,95:SO
UNDO,2:_PITCH(459):_TRANSPOSE(+655):_T
EMPER(7)
11 DIM A%(15)
12 FOR I=Ø TO 15
13 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
14 NEXT I:N=13
15 CALL VOICE COPY(A%,@63)
16 DATA 695Ø,6E61,2Ø6F,2Ø32,Ø,A,Ø,Ø,6CØ,
67E2,3Ø,Ø,D1,54BØ,7Ø,Ø
1ØØ A1$="v1Øt15Øo3@53f#c8r8g#8a#."
11Ø B1$="t15Ø@53v1Øo4f#16r16f16r16f#16r1
6o8v1Øg#2"
12Ø C1$="t15Øv15@Ø6o1a#2g#16v13g#16v12g#
16v9c16v7c16v5c16"
125 C3$="t15Øv8@14o1e8v12r8v14e8r8v12e8v
8r8e8v5r8v2
13Ø C2$="t15Ø@Ø6o2c#2c16v12c16v9c16v7c16
v5c16"
135 C4$="t15Øv15@52o4c1
14Ø D1$="t15Øv9@Ø6o7f8g#16r16a#16r16>c#1
6<r16a#16r16g#16r16>c#16<r16g#16
15Ø E1$="t147v15b8b8m16m16b8m8m8b8m16m16
"
151 E2$="t147v15b4r8m16m16m16m16r8m16V13
m16V1Øm16V7m16
152 E3$="t147v15b4m16m16m16m16b8b8m16m16
m16m16
153 E4$="t147v15b4m16b16b16m16b8b8m16b16
b16m16
154 E5$="t147v15b8b8m16b16m16b16b16m16m1
6b16m16b16b16b16
16Ø F1$="v15t147sØm1c8c16c16c8c16c16c8c1
6c16c8c16c16"
161 F2$="vØ5t147s9m5Øc8c16c16c8c16c16c8c
16c16c8c16c16"
17Ø D2$="@11v1Øt147o8c8c16c16c16c16c8c16
c16c16c16c8c16c16
18Ø D3$="@16v8t15Øo8g#16r16v13g#16r16v14
g#16r16v1Øg#16r16v12g#16v8r8g#16v1Øg#16r
16v6g#16
181 D4$="@Ø6vØ7t15Øo7G#16R16G#16G#4R8G#1
6R16G#16G#4
19Ø A1$="t15Øt15Øv1Ø@63o4a#16r8a#16r8a#1
6r8a#16r8a#4
2ØØ A2$="t15Øt15Øv1Ø@63o4f16r8f16r8f16r8
f16r8f4
21Ø A3$="t15Øt15Øv1Ø@63o4g#16r8g#16r8g#1
6r8g#16r8g#4
22Ø A4$="t15Øt15Øv1Ø@63o4d#16r8d#16r8d#1
6r8d#16r8d#4
23Ø A5$="t15Øt15ØvØ8@63o3a#1
231 A8$="t15Øt15ØvØ8@63o4a#1
24Ø A6$="t15Øt15ØvØ8@63o3g#1
241 A9$="t15Øt15ØvØ8@63o4g#1
25Ø B1$="t147@53o3v13r4a#8o8v14a#8"
26Ø B2$="t147@53o3v13r4g#8o8v14g#8"
28Ø B4$="t15Øv11@Ø5o4f2f#16f16a16a#16>c4
281 BE$="t15Øv1Ø@Ø5o4f1
282 BF$="t15Øv1Ø@Ø5o5c#2
29Ø B5$="t15Øv13@Ø5o5c#2c16c#16e16c#16c4
3ØØ B6$="t15Øv13@Ø5o4a#16>c#16<a#16a16a#
16a16f#16a#16f#16f4.&
31Ø B7$="t15Ø@Ø5o4v2f16f16v5f16f16v9f16f
16v1Øf16v7f16v8f16v9f16vØ8f16vØ9f16v1Øf1
6v11f16v12f16"
311 I7$="t15Ø@Ø3o4v2f16f16v5f16f16v9f16f
16v1Øf16v7f16v8f16v9f16vØ8f16vØ9f16v1Øf1
6v11f16v12f16"
32Ø B8$="t15Øv13@Ø5o4f16f#16a16a#16>c#16
<a#16a16a#16a8f#16a16f#8f8
33Ø BA$="t15Øv13@Ø5o4f16f#16a16a#16a16a#
16a16>c16<a#16a16f#16f4&
34Ø B9$="t15ØvØ7@Ø5o5c16c#16d#4c#16d#16c
#16d#16c#16d#16c#16d#8
35Ø BB$="t15ØvØ7@Ø5o5c#2c16c#16c16c#16c1
6c#16c16c#16
36Ø BC$="t15ØvØ9@Ø5o4a#2a16a#16a16a#16a1
6f#16f8"
37Ø H1$="t147v13@Ø5o4f16f#16a16a#16>c16c
#16d#16c#16d#16c#16c16<a#16>c#16<a#16a16
a#16
38Ø H2$="t147v1Ø@Ø5o4a#8f#16f16f#16f16f#
16f16f#16f16a16a#16a16a#16a16a#16
39Ø H3$="t147v13@Ø5o4a16a#16>c16c#16d#16
f16f#16g#16f#16g#16f#16f4.&"
4ØØ H4$="t147v1Ø@Ø5o5f2f#16a16a#16a16f#1
6a16a#16a16
41Ø H5$="t147v13@Ø5o5a#16>c16<a2>d#16c#1
6c16<a#16>c#16c16
42Ø H6$="t147v13@Ø5o5a#16a16>c16<a#16a16
f#16f2&
43Ø H7$="t147vØ8@Ø5o4f2f16a16a#16a16a#16
a16a#16a16
44Ø H8$="t147vØ8@Ø5o4a#16a16a#16>c16c#16
<a16a#16>c#16c16c#16c16d#16c#16d#16c#16c
16
45Ø H9$="t147vØ8@Ø5o5d#8c#16d#16c#16c16<
a#16>c16<a#16a16f#16f8.
46Ø HA$="t147vØ8@Ø5o4f8f#8a8a#8>c16r16c1
6r16c16r16c#8
47Ø HB$="t147vØ8@Ø5o5c8<a#8a8f#8f2
48Ø HC$="t147vØ8@Ø5o5f16f#16a16a#16>c16r
16c16<a#16a16a#16>c16<a#16a16f#16f8
49Ø HD$="t147vØ7@Ø5o4f16f#16a16a#16>c16r
16c16<a#16a16a#16>c16<a#16a16f#16f8
5ØØ G1$="t147vØ9@Ø3o5c1"
51Ø G2$="t147vØ9@Ø3o5c16c#16f2."
52Ø G3$="t147vØ9@Ø3o5f16f#16>c2."
53Ø G4$="t147vØ9@Ø3o5a#16>c16<f2.
54Ø G5$="t147vØ9@Ø3o5f16f#16c2."
55Ø G6$="t147vØ9@Ø3o5f16f#16a#2."
56Ø G7$="t147vØ9@Ø3o5a#16>c16c#16c2."
57Ø G8$="t147vØ9@Ø3o5>c#16f16f2."
59Ø G9$="t147vØ9@Ø3o5>c#16f16c#16c2."
6ØØ GA$="t147vØ9@Ø3o5>c#16f16c#16c2.
61Ø GB$="t147vØ9@Ø3o5d#16f16c2.
62Ø GC$="t147vØ9@Ø3o5>c16c#16f2."
63Ø GD$="t147vØ9@Ø3o5>g16f16c#2.
64Ø GE$="t147vØ7@Ø3o5>c1
65Ø GF$="t147vØ8@Ø3o4f1
66Ø J1$="t15Øt15Øv=n;@63o4a#16r8a#16r8>c
16r8c16r8<a#4
67Ø J2$="t15Øt15Øv=n;@63o4f16r8f16r8a#16
r8a#16r8f4
68Ø J3$="t15Øt15Øv=n;@63o4g#16r8g#16r8f#
16r8f#16r8g#4
69Ø J4$="t15Øt15Øv=n;@63o4d#16r8d#16r8d#
16r8d#16r8d#4
7ØØ J5$="t15Øt15Øv1Ø@63o4R4R8F8A#16A#16F
8G#16G#16F16
71Ø J6$="t15Øt15Øv1Ø@63o4R4R8A#16A#16G#8
>C#8C4
72Ø J7$="t15Øt15Øv12@63o4R4R8F16F16G#8F1
6F16G#4
73Ø J8$="t15Øt15Øv1Ø@6Øo3a#1&a#1"
74Ø J9$="t1ØØt15Øv12@6Øo2f1&f1"
75Ø JA$="t5Øt15ØvØ8@6Øo1a#1&a#1
999 PLAY#2,"r1","","","","","","",""
1ØØØ PLAY#2," "," ","","","","","",F1$,F
1$,F1$
1Ø1Ø FOR I=1 TO 2:PLAY#2," "," ","","","
","",E2$,F1$,F1$,F1$
1Ø2Ø PLAY#2," "," ","","","","",E5$,F1$,
F1$,F1$:NEXT I
1Ø3Ø FOR I=1 TO 4:PLAY#2,C1$,C3$,D2$,"",
"","",E1$,F1$,F1$,F1$
1Ø4Ø PLAY#2," ","",D2$,"","","",E1$,F1$,
```

```
F1$, F1$
1Ø5Ø PLAY#2,"",C3$,D2$,D3$,"","",E2$,F1$
,F1$,F1$
1Ø6Ø PLAY#2,"","",D2$,D3$,"","",E4$,F1$,
F1$,F1$:NEXT I
1Ø7Ø PLAY#2,C1$,C3$,D2$,"","","",E5$,F1$
,F1$,F1$
1Ø8Ø FOR I=1 TO 2:PLAY#2,A1$,A2$,D3$,A5$
,"","",E1$,F1$,F1$,F1$
1Ø9Ø PLAY#2,A5$,C3$,J5$,D3$,"","",E2$,F1
$,F1$,F1$
11ØØ PLAY#2,A2$,A3$,D3$,A6$,"","",E1$,F1
$,F1$,F1$
111Ø PLAY#2,A6$,C3$,D3$,J5$,"","",E2$,F1
$,F1$,F1$
112Ø PLAY#2,B1$,B2$,A5$,A8$,D3$,"",E1$,F
1$,F1$,F1$
113Ø PLAY#2,B1$,B2$,A6$,A9$,D3$,"",E2$,F
1$,F1$,F1$
114Ø PLAY#2,B7$,A5$,A8$,D3$,A1$,A2$,E1$,
F1$,F1$,F1$
115Ø PLAY#2,B7$,A6$,A9$,"",A5$,C3$,E1$,F
1$,F1$,F1$
116Ø PLAY#2,B7$,A5$,A8$,BE$,A3$,A4$,E1$,
F1$,F1$,F1$
117Ø PLAY#2,B7$,A6$,A9$,BE$,B4$,C3$,E1$,
F1$,F1$,F1$
118Ø PLAY#2,BF$,A5$,A8$,D3$,B5$,B7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
119Ø PLAY#2,BE$,A6$,A9$,D3$,B6$,B7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
12ØØ PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,B8$,B7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
121Ø PLAY#2,BE$,A6$,A9$,D3$,B9$,B7$,E4$,
F1$,F1$,F1$
122Ø PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,BA$,B7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
123Ø PLAY#2,BE$,A6$,A9$,D3$,BB$,B7$,E2$,
F1$,F1$,F1$
124Ø PLAY#2," ",A5$,A8$,D3$,BC$,B7$,E3$,
F1$,F1$,F1$
125Ø PLAY#2,A1$,A2$,D3$,A5$,D4$,"",E1$,F
1$,F1$,F1$
126Ø PLAY#2,A5$,C3$,J6$,D3$,"","",E4$,F1
$,F1$,F1$
127Ø PLAY#2,A2$,A3$,D3$,A6$,D4$,"",E1$,F
1$,F1$,F1$
128Ø PLAY#2,A6$,C3$,D3$,J6$,"","",E4$,F1
$,F1$,F1$
1281 PLAY#2,B1$,B2$,A5$,A8$,D3$,"",E1$,F
1$,F1$,F1$
1282 PLAY#2,B1$,B2$,A6$,A9$,D3$,"",E4$,F
1$,F1$,F1$
1283 PLAY#2,B7$,A5$,A8$,D3$,A1$,A2$,E1$,
F1$,F1$,F1$
1284 PLAY#2,B7$,A6$,A9$,"",A5$,C3$,E5$,F
1$,F1$,F1$
1285 PLAY#2,B7$,A5$,A8$,BE$,A3$,A4$,E1$,
F1$,F1$,F1$
129Ø PLAY#2,B7$,A6$,A9$,BE$,B4$,C3$,E1$,
F1$,F1$,F1$
13ØØ PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,H1$,B7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
131Ø PLAY#2,BE$,A6$,A9$,D3$,H2$,B7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
132Ø PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,H3$,B7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
133Ø PLAY#2,BE$,A6$,A9$,D3$,B9$,B7$,E2$,
F1$,F1$,F1$
134Ø PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,H6$,B7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
135Ø PLAY#2,BE$,A6$,A9$,D3$,BB$,B7$,E2$,
F1$,F1$,F1$
1351 PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,BC$,B7$,E3$,
F1$,F1$,F1$:NEXT I
136Ø PLAY#2,A1$,A2$,D3$,A5$,"","",E1$,F1
$,F1$,F1$
137Ø PLAY#2,A5$,C3$,"",D3$,"","",E1$,F1$
,F1$,F1$
138Ø PLAY#2,A2$,A3$,D3$,A6$,"","",E1$,F1
$,F1$,F1$
139Ø PLAY#2,A6$,C3$,D3$,"","","",E1$,F1$
,F1$,F1$
14ØØ PLAY#2,B1$,B2$,A5$,A8$,D3$,"",E1$,F
1$,F1$,F2$
141Ø PLAY#2,B1$,B2$,A6$,A9$,D3$,"",E1$,F
1$,F1$,F2$
142Ø PLAY#2,I7$,A5$,A8$,D3$,A1$,A2$,E1$,
F1$,F1$,F2$
143Ø PLAY#2,I7$,A6$,A9$,"",A5$,C3$,E1$,F
1$,F1$,F2$
144Ø PLAY#2,G1$,A5$,A8$,BE$,A3$,A4$,E1$,
F1$,F1$,F1$
145Ø PLAY#2,G2$,A6$,A9$,BE$,H7$,GF$,E1$,
F1$,F1$,F1$
146Ø FOR D=1 TO 2:PLAY#2,G3$,A5$,A8$,D3$
,H8$,BE$,E1$,F1$,F1$,F1$
147Ø PLAY#2,BE$,A6$,A9$,G4$,H9$,GF$,E1$,
F1$,F1$,F1$
148Ø PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,HA$,G5$,E2$,
F1$,F1$,F1$
149Ø PLAY#2,G6$,A6$,A9$,BE$,HB$,GF$,E1$,
F1$,F1$,F1$
15ØØ PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,HC$,G7$,E3$,
F1$,F1$,F1$
151Ø PLAY#2,G8$,A6$,A9$,BE$,HD$,GF$,E1$,
F1$,F1$,F1$
152Ø PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,HC$,G9$,E1$,
F1$,F1$,F1$
153Ø PLAY#2,GA$,A6$,A9$,BE$,B8$,GF$,E4$,
F1$,F1$,F1$
154Ø PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,B9$,GB$,E1$,
F1$,F1$,F1$
155Ø PLAY#2,GC$,A6$,A9$,BE$,BA$,GF$,E2$,
F1$,F1$,F1$
156Ø PLAY#2,BE$,A5$,A8$,D3$,BB$,GD$,E1$,
F1$,F1$,F1$
157Ø PLAY#2,GE$,A6$,A9$,BE$,BC$,GF$,E4$,
F1$,F1$,F1$:NEXT D
158Ø PLAY#2,A1$,A2$,D3$,A5$,G1$,"",E1$,F
1$,F1$,F1$
159Ø PLAY#2,A5$,C3$,"",D3$,G2$,"",E3$,F1
$,F1$,F1$
16ØØ PLAY#2,A2$,A3$,D3$,A6$,G3$,"",E1$,F
1$,F1$,F1$
161Ø PLAY#2,A6$,C3$,D3$,"",G4$,"",E1$,F1
$,F1$,F1$
162Ø PLAY#2,B1$,B2$,A5$,A8$,D3$,G5$,E2$,
F1$,F1$,F1$
163Ø PLAY#2,B1$,B2$,A6$,A9$,D3$,G6$,E1$,
F1$,F1$,F1$
164Ø PLAY#2,GF$,A5$,A8$,D4$,G7$,I7$,E2$,
F1$,F1$,F1$
165Ø PLAY#2,J7$,A6$,A9$,D3$,G8$,I7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
166Ø PLAY#2,GF$,A5$,A8$,D4$,G9$,I7$,E2$,
F1$,F1$,F1$
167Ø PLAY#2,J5$,A6$,A9$,D3$,GA$,I7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
168Ø PLAY#2,GF$,A5$,A8$,D4$,GB$,I7$,E2$,
F1$,F1$,F1$
169Ø PLAY#2,J5$,A6$,A9$,D3$,GC$,I7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
17ØØ PLAY#2,GF$,A5$,A8$,D4$,GD$,I7$,E2$,
F1$,F1$,F1$
171Ø PLAY#2,J7$,A6$,A9$,D3$,GE$,I7$,E1$,
F1$,F1$,F1$
1711 C3$="t15Øv=n;@14o1E8r8E8r8E8r8E8r8
1712 E1$="t147v=n;b8b8m16m16b8m8m8b8m16m
16"
1713 E2$="t147v=n;b4r8m16m16m16m16r8m16m
16m16m16
1714 E5$="t147v=n;b8b8m16b16m16b16b16m16
m16b16m16b16b16b16
1715 D3$="@16v=n;t15Øo8g#16r16g#16r16g#1
6r16g#16r16g#16r8g#16g#16r16g#16
1717 A5$="t15Øt15Øv=n;@63o3a#1
1718 A6$="t15Øt15Øv=n;@63o3g#1
1719 D3$="@16v=n;t15Øo8g#16r16g#16r16g#1
6r16g#16r16g#16r8g#16g#16r16g#16
172Ø FOR N=12 TO Ø STEP -2:PLAY#2,J1$,J2
$,D3$,A5$," ","",E2$,F1$
173Ø PLAY#2,A5$,C3$,"",D3$," ","",E1$,F1
$
174Ø PLAY#2,J3$,J4$,D3$,A6$," ","",E2$,F
1$
175Ø PLAY#2,A6$,C3$,"",D3$," ","",E5$:NE
XT N:N=Ø
176Ø PLAY#2,A5$,C3$,"","","","",""
1761 A6$="t15Øt15Ø@vØ@63o3g#1
177Ø PLAY#2,A6$," ","","","",""
```

オリジナル部門第3位

```
1  ' -------------------------
2  '   ORIGINAL
3  '
4  '    T772 とくしまけんなるとしむやちょう
5  '          こくわじ まあざ まえはま113-8
6  '   Composed by Wants-FM
7  '              (S.Nakano)
8  ' -------------------------
9  _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
1Ø _PITCH(445)
2Ø ' Bass(Pedal) Part ------
3Ø BØ$="T18Ø@33V15L4Q4O3CDECE-B-A-E-D-E-
FD-DAGF"
4Ø B1$="EEE-E-DDGFEEE-E-DD6G12R2"
5Ø BX$="AB>C<AB-B-FB-":B2$=BX$+BX$
6Ø B3$=BX$+"A&A6A-12&A-2G&G6C12&C2"
7Ø B4$="FGAFGAB->C<BBFB>EDC<B"
8Ø B5$="A&A6D12&D2D&D6G12&gr4"
9Ø '
1ØØ '
11Ø ' Chord1(Acommp) Part --
12Ø CØ$="T18Ø@1O5V13Q7L12R2R6DR6F12&F2F2
 C2.&C6E12&E4&E6E12&E2"
13Ø C1$="R6DR4D-2E4&E6ER2 R6DR4D-2E4&E6E
-R2"
14Ø CX$="O5@6Q4R2R6ER4R1":C2$=CX$+CX$
15Ø C3$=CX$+"E4&E6E-&E-2 D4&D6D-&D-2"
16Ø C5$=">@35R1R4R6E-&E-4R4"
17Ø '
18Ø ' Chord2(Acommp) Part --
19Ø AØ$="T18Ø@ØO4V13Q7L12R2R6AR6>D-&D-2C
2 <A-2.&A-6>C12&C4&C6<B12&B2"
2ØØ A1$="R6BR4B-2>C4&C6<BR2 R6BR4B-2>C4&
C6<BR2"
21Ø AX$="@6Q4R2R6O5CR4R1":A2$=AX$+AX$
22Ø A3$=AX$+"C4&C6C&C2 <B-4&B-6B-&B-2"
225 A5$="@35R1R4R6B&B4R4"
23Ø ' Chord3(Acommp) Part --
24Ø EØ$="t18Ø@1O4v13Q7L12R2R6ER6B-&B-2B-
2 F2.&F6A&A4&A6A&A2"
25Ø E1$="R6GR4G2A4&A6AR2 R6GR4G2A4&A6A-R
2"
26Ø E2$="@6Q4R2R6O4BR4R1 Q4R2R6BR4R1"
27Ø E3$="R2R6BR4R1 B4&B6A-&A-2 G4&G6E&E2
"
275 E5$=">@35R1R4R6F&F4R4"
28Ø ' Chord4(Acommp) Part --
29Ø FØ$="T18Ø@1O4V13Q7L12R2.R6F#&F#2F#2
C#2.&C#6F&F4&F6F&F2"
3ØØ F1$="R6ER2.F4&F6FR2 R6ER2.F4&F6FR2"
31Ø F2$="@6Q4R2R6GR4R1 R2R6GR4R1"
32Ø F3$="R2R6GR4R1 G4&G6F#&F#2 F4&F6R12R
2"
33Ø '
34Ø ' Vocal1(PSG) ----------
35Ø G2$="T18ØO4L12v9E1&E1E1&E1"
36Ø G3$="E1&E1R1R1"
37Ø G4$="E1&E1D1F2E2"
38Ø G5$="E4&E12r12E&E4r4E4&E12r12E-&E-4r
4"
39Ø ' Vocal2(PSG) ----------
4ØØ H2$="T18ØO4L12v9C1&C1C1&C1"
41Ø H3$="C1&C1R1R1"
42Ø H4$="C1&C1<A1>D1"
43Ø H5$="C4&Cr12C&C4r4C4&Cr12<B&B4r4"
44Ø ' Vocal3(PSG) ----------
45Ø I2$="T18ØO3L12v9B1A-1B1A-1"
46Ø I3$="B1A-1R1R1"
47Ø I4$="A1&A1F1G#1"
48Ø I5$="G4&Gr12f#&F#4r4F4&Fr12F&F4r4"
49Ø ' Drum Part(FM) --------
5ØØ DØ$="T18ØV13@A15H4H!6H12H4H!S6H12H4H
!6H12H4H!M6H12 H4H!6H12H4H!S6H12H4H!6H12
H4H!M6H12"
5Ø5 D1$="C!B4R6C!B12HB6R12S12S12S12 C!B4
R6C!B12S12S12S12M12M12M12"
5Ø6 D2$="H4H!6H12H4H!S6H12H4H!6H12H4H!M6
H12 C!B4R6C!B12C!B6R12S12S12S12 HB4R6HB1
2S12S12S12M12M12M12"
5Ø7 D3$="T18Ø@A15H4H!6H12H4H!S6H12H4H!6H
12H4H!M6H12 H4H!6H12H4H!S6H12H4H!6H12H4S
12S12S12"
51Ø ' Melody Part ----------
52Ø MØ$="T18ØO5V15Q7L12@48G4R4R6<GA6>C E
-4&E-R12<F#A-6B->C6D- E-6<FG6A-B-6>CC#6E
- E6<GA6B>C6DE6F"
53Ø M1$="@1R6GR4G2G4&G6GR2 R6GR4G2G4&G6G
R2"
54Ø M2$="@53R2A6B>C6DE-4<A-6>C12&C4R4 <R
2A6B>C6DE-4R2.<"
55Ø M3$="R2A6B>C6DE-4<A-6>C12&C4R4 <A6B>
C6<A-B-6>C&C4<A6B->C6<AB-6>C&C6R12"
56Ø M4$="O5@32E4R4R6C<A6>CR6CR6<A>CR6CR6
 <B6>DR6<B>DR6DR6<B6>DR6<B>DR6R4"
57Ø M5$="@35>C6DE6CD6E4&EC6DE6G&G4R4"
1ØØØ '
1Ø1Ø PLAY #2,BØ$,AØ$,CØ$,EØ$,FØ$,MØ$,DØ$
1Ø2Ø PLAY #2,B1$,A1$,C1$,E1$,F1$,M1$,D3$
1Ø3Ø PLAY #2,BØ$,AØ$,CØ$,EØ$,FØ$,MØ$,DØ$
1Ø4Ø PLAY #2,B1$,A1$,C1$,E1$,F1$,M1$,D3$
1Ø5Ø PLAY #2,B2$,A2$,C2$,E2$,F2$,M2$,DØ$
,G2$,H2$,I2$
1Ø6Ø PLAY #2,B3$,A3$,C3$,E3$,F3$,M3$,D2$
,G3$,H3$,I3$
1Ø7Ø PLAY #2,B4$,A4$,C4$,E4$,F4$,M4$,DØ$
,G4$,H4$,I4$
1Ø8Ø PLAY #2,B5$,A5$,C5$,E5$,F5$,M5$,D1$
,G5$,H5$,I5$
1Ø9Ø GOTO 1ØØØ
```

売ります買います

応募の方法と注意

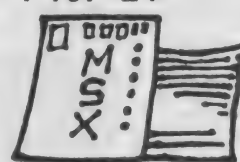
●指定の応募用紙に必要事項をていねいに、はっきりと書き、必ず封書で〝売ります買いますコーナー係〟と明記してください。
●パソコンは、メーカー名、機種名を正確に記入してください。
●価格等の記載は誤解のないよう、はっきりと記入してください。
●通信販売等、営利を目的として、このコーナーは利用できません。
●ディスク版のソフトは、このコーナーに応募することはできません。また、取引内容が公序良俗に反するものは掲載できません。
●掲載は抽選とします。
●編集部では、掲載内容の取り消しや、お問い合わせには、いっさい応じられません。内容の確認、交渉は直接、当事者間で行なってください。
●このコーナーを利用しての取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。
●取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局の〝代金引換郵便〟、運送会社の〝代金集金代行サービス〟などをご利用することをおすすめします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売ります買います応募用紙

①売ります　②買います　③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write(カートリッジ)を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

保護者氏名　捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●ジンギスカン(MSX2)、スーパー大戦略を各2000円。エルギーザ(MSX2)、パロディウスを各1500円で。
〒064 北海道札幌市中央区旭ヶ丘5-6-56　小岩　功

●松下のMSX2ワープロカートリッジFS-SR021を6000円、ソニーのトラックボールGB-6を5000円で(各送料込)。
〒356 埼玉県上福岡市滝1-3-34
山口　守

●日本エレクトロニクスのマウスMS-10Z、水滸伝、ゼビウス、ファミスタを全部で1万6000円で。
〒161 東京都新宿区下落合2-21-2RB15　山本大吾

●テトリス、FMPAC、ドラクエⅡ、ハイドライド3を各2500円で(すべてMSX2)。
〒483 愛知県江南市尼崎市桐野55
徳永裕明

●ダンクショット、グラディウス、ロードランナー、アイスホッケー、プレイボールを各1000円。まとめて4000円で。
〒444-25 愛知県東加茂郡足助町大字大蔵　渡辺大輔

●カシオMX-101(説明書、付属品付)、ドラクエⅡ、信長の野望・全国版、満月城の戦い、Qバード、賢者の石を全部で2万円で。
〒933 富山県高岡市南幸町1-34
二口静童

●ソニーのMSX2HB-F1、スーパー大戦略、激突ペナントレース、スーパーランボーを全部で2万円くらいで。
〒651-11 兵庫県神戸市北区鳴子町2-20-7　矢野雄詩

●ファミスタを、3800円で。
〒769-27 香川県大川郡白鳥町帰来585-1　古川修司

●ソニーHB-F1XDを、3万円で。
〒508 岐阜県中津川市本町4-3-12
水野隆一

●ハルノート基本3点セットを1万5000円+送料で(説明書、登録カード付)。
〒760 香川県高松市玉藻町5-46
滝口幸晴

●パナソニックA1-MK2(説明書、箱付)を4500円で。ウシャス、激突ペナントレース、新10倍カートリッジを各1000円で。
〒735 広島県広島市東区温品2-1-36　荒木健太

●ファミスタ、ベーしっ君プラスを各3500円くらい(箱、説明書付)。
〒808 福岡県北九州市若松区用勺町25-7　坂本耕一

●激突ペナントレース2、牌の魔術師を各3000円。ザ・キャッスルを1000円で。
〒753 山口県山口市大字平井字慶正土1123-1平成団地A-203
兼安　敏

●アシュギーネ伝説の聖戦士、復讐の炎を各1500円で(箱、説明書付)。
〒710 岡山県倉敷市徳芳363
小池康生

買います

●ソニーディスクドライブHDB20Wか、HBD-F1を1万円くらいで。
〒066 北海道千歳市本町5丁目878共住A-1　竹村　悟

●V9938MSX-VIDEOテクニカルデータブック(アスキー刊)を3000円。ビクター拡張スロットHC-A703を2万円で。
〒981 宮城県仙台市北山3-10-16
久志昌之

●ぎゅわんぶらあ自己中心派を、2500円で。
〒981 宮城県仙台市泉区南光台6-22-4　千葉俊也

●幽霊君、悶々怪物を各2000円で。各説明書付のものを希望。
〒992 山形県米沢市花沢町2644-3
古畑　亮

●ドラクエⅠ、ドラクエⅡをそれぞれ1500円で。
〒178 東京都練馬区南大泉4-49-28コーポ伸栄305　佐々木泰宏

●ソニーのビデオデジタイザーHBI-V1、ハル研究所のハンディースキャナーを各1万円で。
〒360 埼玉県熊谷市別府5-221 川田順一

●A列車で行こうを3500円くらいで。送料は当方負担。希望価格明記のうえ、連絡乞。
〒270-01 千葉県流山市南流山2-28-6 岡田裕一

●ディスクドライブを1万円以下、三國志を4000円、維新の嵐を4500円で。
〒222 神奈川県横浜市港北区菊名7-2-16 宮本 勲

●アークス(箱・説明書付)を3000円くらいで。
〒479 愛知県常滑市金山字糠子22 角野厳根

●ソニーのHB-F1XDか、XDmk2を1万5000円で。
〒576 大阪府交野市星田2-3-19 平野正和

●熱血柔道を2000円で。
〒573 大阪府枚方市交北3-1-16-104 徳島篤史

●グラディウスを1500円、グラディウスⅡを2500円で(箱、説明書付希望)。
〒607 京都府京都市山科区御陵天徳町1 山本 新

●ソニーのMSX2+HB-F1XDJ(他の2+でも可)の完全に動くものを3万円以下で。
〒612 京都府京都市伏見区深草西浦町5-32-19 栗山直樹

●テトリス、ぎゅわんぶらあ自己中心派2を各2000円から2500円で(箱、説明書付希望)。送料は当方負担。
〒655 兵庫県神戸市垂水区多聞町小束山868-445-424 稲村勇雄

●FMPACを2000円で。箱、説明書付、完全に動くもの。多少の傷、汚れは可。
〒679-24 兵庫県神崎郡神崎町福本 多田弘樹

●ヤマハYIS805/256を4万円、ビクター拡張ユニットHC-A703Eを1万5000円で。送料は当方負担。
〒732 広島県広島市南区比治山本町6-10-202 関根英明

●私のザナドゥ、スーパーレイドックを、あなたのザナック(MSX2)、悪魔城ドラキュラと。
〒380 長野県長野市三輪6-7-5 冨田直樹

●私のガルフォースⅡカオスの攻防を、あなたの悪魔城ドラキュラと(双方とも、箱、説明書付)。
〒349-01 埼玉県蓮田市駒崎4201-1 山縣 武

●私のハイドライド3(MSX2、箱、説明書付)を、あなたの覇邪の封印と。
〒184 東京都小金井市東町2-28-30-102 福田真人

●私の三國志(4メガROM)を、あなたの信長の野望・全国版(MSX2、ROM)と。
〒737-12 広島県安芸郡音戸町波多見11-22-19 広川康之

●私のハイドライド3を、あなたのFMPACと(双方とも、箱、説明書付)。
〒862 熊本県熊本市保田窪本町30 渡辺 豊

●私の信長の野望・戦国群雄伝か、イースⅡか、テトリス(すべて箱、説明書付)を、あなたのアレスタⅡかスペースマンボウと。
〒363 埼玉県桶川市泉2-19-50-3-118 重野幸太

●私のクリムゾンⅡ、ディガンの魔石を、あなたの銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集と(双方とも、箱、説明書付)。
〒463 愛知県名古屋市守山区大森垣外山屋敷34 鬼頭孝昭

●私のアークスⅡを、あなたの維新の嵐と(箱、説明書付、できればサブマニュアルもついたもの)。
〒098-28 北海道中川郡中川町字中川一区 三和憲和

編集部からのお知らせ

このコーナーを利用するさいは、往復はがきで連絡をとってください。リスト中の価格が〝……くらい〟、〝……以下〟となっているものは、はがきに希望価格を記入してください。

キリトリ線

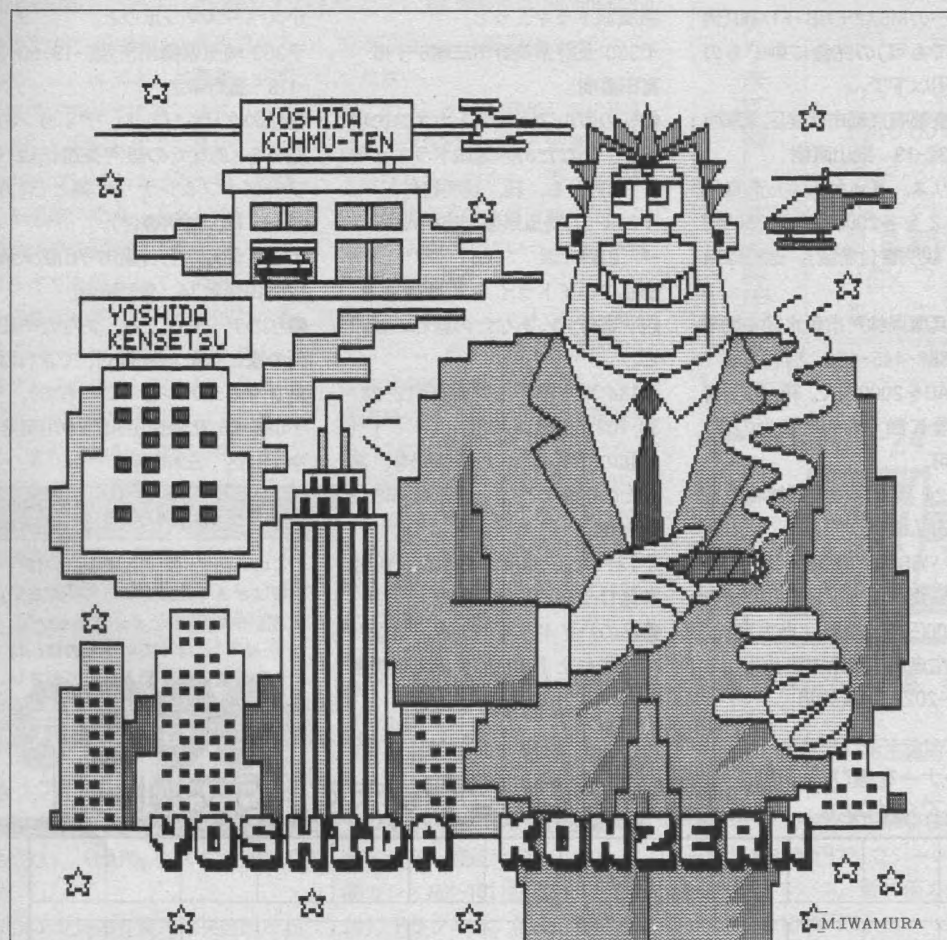
売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

①売ります ②買います ③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。 保護者氏名 ＿＿＿＿＿＿＿＿ 捺印

次号では、なんと驚くなかれ、あの『吉田建設』がさらにグレードアップして登場するぞ。その名も『吉田コンツェルン』だ。ふふふ、これでシューティングゲーム作成の野望にまた、一歩近づいた……。

STAFF

発行人――塚本慶一郎
編集人――小島　文隆
編集長――宮野　洋美
副編集長――金矢八十男
編集スタッフ――宮川　隆　本田　文貴　中村　優子　清水早百合　高橋　敦子　田川　実　菅沢美佐子　山下　信行　都竹　善寛
制作スタッフ――荒井　清和　小山　俊介　福田　純子　浜崎千英子
校正――唐木　緑
編集協力――上野　利幸　土方　幸和　林　英明　小林　仁　木村早知子　森岡　憲一　吉田　孝弘　吉田　哲馬　戸塚　義一　大庭　聖子　泉　和子　東谷　保幸　栗原　和子　三須　隆弘　牧山　昌弘
制作協力――成谷実穂子　筒井　悦子　スタジオB4　CYGNUS　下田佳代子　井沢　利明　辻　秀和　長峰　健　古川　誠之　中島　秀之
アメリカ在住――トム・ランドルフ
フォトグラフ――水科　人士　八木澤芳彦
イラスト――佐久間良一　桜　玉吉　城戸　房子　岩村　実樹　なかのたかし　水口　幸広　ボビーn　石井　裕子　及川　達郎　池上　明子　新井　孝代　赤山　寿文

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。

☎03-796-1919

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承ください。

7月号は6月8日発売! 予価550円

おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

1059006

MSXマガジン 6
平成2年6月1日発行 第8巻 第6号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03-486-7111(大代表)
☎03-796-1903(編集部)
特別定価550円(本体534円)
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-06